МОЙ КОМПЬЮТЕР

№1-2(14-15)
1.01 — 22.01.1999

Сертификат УкрСЕПРО:
Серия UA1.005.0020953-98
КОМПЬЮТЕРЫ BRAVO
K-TRADE
тел. (044) 252-60-20
(4 линии)

Credo experto! Щотижнева газета «Мій комп'ютер» Передплатний індекс 35327

25 ЛУЧШИХ ИГР 1998 ГОДА

64 страницы адреналина

Unreal

ИГРА ГОДА

стр. 35

КАК ПЕТЬКА И ВАСИЛИЙ ИВАНОВИЧ ГАЛАКТИКУ ВЫРУЧАЛИ

стр. 44

стр. 28

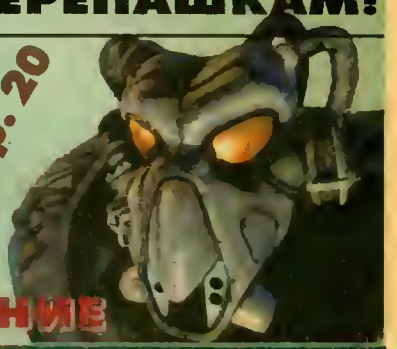
СМЕРТЬ МУТАНТАМ-ЧЕРЕПАШКАМ!

стр. 37

ГАЛАКТИКА ВОЙДАМ И ДРУГИЕ

ОБЗОР ЛУЧШИХ ДЕТСКИХ ИГР

Fallout 2
A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME



стр. 20

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

1 ЧАС ИНТЕРНЕТА БЕСПЛАТНО – КАЖДОМУ ПОКУПАТЕЛЮ ЭТОГО НОМЕРА (СТР.61)

Привет, читатель!

Если ты взял в руки этот номер газеты, значит, наши старания были не напрасны. Мы не знаем, кто ты — бедный студент, копивший деньги на компьютер несколько лет или бизнесмен с мобильником и notebook'ом. А может, ты юная стройная девушка или седой мужик в летах с пивным брюшком. Это неважно. Главное, ты есть и ты играешь, часто или редко — все равно. Донный спецвыпуск газеты сделан для тебя, чтобы помочь разобраться в море игр, заполонивших прилавки.

Несколько слов о том, почему номер именно такой. Постоянные читатели газеты заметят — часть статей уже выходило в предыдущих номерах «Моего компьютера». Получилась так не случайно — ведь мы старались писать о действительно лучших играх прошедшего года. За небольшим исключением, все они стали хитами в соответствующих жанрах.

Наши статьи — это не инструкции по прохождению игр, а их обзоры. Если захотите инструкцию — к вашим услугам масса других, специализированных изданий (впрочем, для одной игры было сделано исключение — опубликовано прохождение Fallout-2).

Итак, что же оставил за собой прошедший год?

Вначале несколько слов о «железе». Постоянно возрастают требования к его качеству. Для более-менее нормальной игры сейчас вам понадобится процессор не менее 200 Мгц, памяти не менее 32 Мгб, требуется SVGA видеокарта с 2 Мгб видеопамяти и 2-3 гигабайтный винчестер. Если же ваша страсть симулятары или экшн, то без 3D-ускорителя нормально поиграть тоже уже не удастся. Как сказал один мой знакомый: «Сейчас для игры мне нужен гораздо более мощный компьютер, чем для работы». И во многом он прав. Следующий год, скорее всего, не станет исключением и системные требования к игрушкам возрастут еще больше. Но поживем — увидим.

Теперь же перейдем к основному — играм. Вначале о самом распространенном и популярном жанре ***«стратегия и тактика»***. Это игры, не требующие мастерского владения мышкой или сверхбыстрого нажатия клавиш. Тут просто надо думать — иногда много, иногда не очень. Но, наверное, именно это и делает его столь популярным. Но мой взгляд, несомненным лидером в этом жанре в прошлом году стал *StarCraft* и его официальное продолжение — *Brood War*.

Выход StarCroft переносился целый год. И вот весной прошлого года свершилась чудо. На первый взгляд, ничего сверхнового в игре не было. Но только на первый. Более подробно об этом хите и его достоинствах вы можете прочитать на страницах 4-7.

Немножко о Brood War. В ней вы увидите уже полюбившихся героев оригинальной игры, а также некоторых новых. Добавлены еще юниты и множество карт для мультиплеера. Если вам понравилась первая часть игры, то, я уверен, понравится и вторая.

Mech Commander стал отменным подарком для тех, кто играет в симуляторы боевых роботов. Теперь происходящее во Вселенной Батлтех приобрело черты полноценной стратегии (подробнее на страницах 9 — 11).

Commandos: Behind the Enemy Lines — игра для тех, кому надоела бесконечная битва за ресурсы, штамповка на базе толп юнитов, похожих друг на друга, как две капли воды. Каждый из выданных вам на миссию героев строго индивидуален и абсолютно незаменим. Замечательные графика и сюжет сделали игру событием для любителей часами поразмышлять над каждым своим действием. Читайте о событиях второй мировой войны и о бравых командос на страницах 11-12.

Spellcross. Игра, которая прошла практически незамеченной рядовым потребителем. Не знаю, что было тому причиной — то ли плохая реклама, то ли что-то иное, но для тех, кто фанател по сегментарной пошаговой стратегии, несомненно, это — лучшая игра года. Суммарный эффект от хорошей графики, отличного звукового ряда и интересной легенды должны были найти куда больший отклик в сердцах геймеров. Вы заинтересовались? Прочитать о ней подробнее можно на страницах 14-15 этого выпуска газеты. Учтите — русскую версию, вышедшую под названием «Эра магов», покупать нельзя из-за фатального бага: режим апгрейда не работает. А без него пройти игру дальше 2-3 глобального уровня невозможно. Но пусть вас не смущает английская версия: знание языка для прохождения игры практически не требуется.

Вам хотелось когда-нибудь побывать в роли... императора? Не волнуйтесь, к врачам мы вас не отправим. Наоборот, если пурпурная мантия вам по плечу, дерзайте — для вас создан замечательный экономический симулятор *Caesar 3*.

По сравнению с предыдущими выпусками, заметно улучшилась графика и звук, да и экономическая часть претерпела массу изменений. И они пошли этому сиквелу явно на пользу. Подробней? Ваша мантия — на страницах 16-19.

Теперь немного о стратегиях, не описанных в этом номере, но, безусловно, заслуживающих упоминания.

Warhammer: Dark Omen. Игра, которая, несомненно, попала бы на наши страницы, если бы вышла на полгода позже. Приключения незабываемого Моргана Бернхарта продолжаются до сих пор на экранах мониторов многих тысяч компьютеров. Скажу сразу — игра весьма тяжелая: только тот, кто готов провести множество часов, помогая неунывающему капитану наемников, может рассчитывать на полную и окончательную победу над силами тьмы. Особую прелесть игре придает нестандартный режим сохране-

Щотижнева газета «МІЙ КОМП'ЮТЕР» №1-2(14-15), 1.01.1999.

Тираж: 15 000. Ціна договірна. Реєстраційне свідоцтво: серія КВ № 3503 від 01.10.98. Передплатний індекс за каталогом «Укрпошта»: 35327. Видавець: ТзОВ «К-Інфа». Редакція: Україна, м. Київ-80, а/с 25, тел. (044) 463-78-89, infa@mycamp.cam.ua

Продюсер і шеф-редактор: Михайла Литвинюк; **Реклама:** Ігор Гущин

Автори та редактори спецвипуску: Андрій Ясенков; Юхим Беркович

Відповідальний секретар: Тетяна Каханавська;
Літературні редактори: Ганна Параваткіна, Оксана Пашка; **Коректор:** Олексій Дєєв
Комп'ютерна верстка та дизайн: Микала Угарав; **Дизайн ілюстрацій:** Олена Маслава;
Художник: Федір Сергєєв; **Корисний редактор:** Олександр Заварський (sovet@mycamp.cam.ua);
Музичний редактор: Віктар Пушкар

Кольороподіл: видавництва «TV-ПАРК»

Друк: комбінат «ПРЕСА УКРАЇНИ». 254148, м. Київ-148, вул. Героїв космосу, 6. 11.01.99 Зам. № 05347 01

Редакція може не поділяти поглядів авторів публікацій. Відповідальність за рекламні матеріали несе рекламодавець. Комерційне використання матеріалів можливе тільки з дозволу редакції.

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

К-Трейд . . . . . с. 1
Салтус/Хелп . . . . . с. 5
Меркс . . . . . с. 8
Интерлинк . . . . . с. 12
БКС . . . . . с. 15
Астрал . . . . . с. 19
Ди-Кси . . . . . с. 21
Спин-Вайт . . . . . с. 43
Аксесс . . . . . с. 45
JK Design . . . . . с. 52
Квинта-Про . . . . . с. 55
Фарсаж . . . . . с. 56
Инпра . . . . . с. 60
Мастер-8 . . . . . с. 64

ния. Сейвиться можно только между миссиями. А так кок во втором Warhammer'е каждый отряд является уникольным и в случое гибели не восстоновливоется, очень часто приходится переигрывать уровень из-зо гибели в конце миссии, нопример, мого, попавшего под огонь своих же артиллеристов. Но... Dark Omen несомненно облодоет всем, что мы с воми желоем видеть в хорошей игре. Особенно рекомендую облодотелям 3D-ускорителей. Это одно из первых стротегий, где они стоновятся нужными.

X-Com: Interceptor, или, попросту говоря, *УФО-4*. Тоже весьмо неожиданный по сюжету и исполнению сиквел. В третьей чости сериоло добовили риолтоймовый режим боя, о в этом выпуске убрали пошоговый. Да и упровляете в бою вы уже не комондос из элитной организоции X-Com, о космическими истребителями-перехвотчикоми. Но мой взгляд, получился достоточно необычный сплов из стротегии и космического симуляторо. Во всяком случое, мне понравилось.

Wet — The Sexy Empire. Игро, котороя выходит зо привычные ромки стратегического жонро. Когда диск с нею впервые попол мне в руки, я вообще решил, что это — квест (типо Ларри-7). Но оказалось — нет, Wet — The Sexy Empire — экономическая стратегия, до еще и какая... Впервые игроку предлогоют попробовоть свои силы в качестве императоро сексуальной индустрии. В принципе, игро не очень сложноя и не отличоется особыми графическими изыскоми. Но художники смогли внести в игру ту изюминку, которой не хвотило многим другим, гораздо более роскрученным игром. Если хотите не просто подумать, но и повеселиться, купите эту игру — не пожалеете. Внимание! Не рекомендую покупоть ее в подорок детям млодше 16 лет: в ней достоточно много пиконтных моментов.

Дюна-2000. К великому сожолению, игра, претендующоя на звание «Розочоровоние года».

Умел же «*Westwood*» делоть RTS раньше. Их *Дюна-2* вообще считоется пророди тельницей жонро. А C&C и Red Alert до сих пор время от времени инстоллируются многими но компьютер, чтобы зоново пройти их незомысловотые по нынешнему времени миссии. Конечно, я понимою — попытолись выпустить «сторый автомобиль но новых колесох». Но, к сожолению, это не удолось. Ни графико, ни звук не соответствуют игровым стондортом 1998 годо. А огроничение по выпускаемым юнитом — ну, чем оно программистом Westwood'о мешоло? Ведь роньше приходилось дрожоть нод кождым тонком, нод кождой рокетницей. А теперь мы получили стондортный клон, нокле поли побольше осодных тонков — и вперед. Скучно.

Теперь немного о стротегиях, ожидоемых в новом, 1999 году. Но первое место я помещою *Heroes of Might and Magic-3*, или попросту HMM-3. К сожолению, издотель игры, компония 3DO, не выполнило своих обязотельств — к котолическому Рождеству 1998 годо суперхит не появился. Срок поко перенесен но конец февроля — ночоло морто сего годо Вытянув из соответствующих узлов всемирной поутины новые скриншоты, я влюбился в эту игру. Обещоют, что том будет все, о чем мы ток долго мечтоли. Увеличится и количество возможных зомков, и, соответственно, количество нонимоемых типов героев. Естественно, возростоет число возможных юнитов, до и водить зо собой герой сможет уже не пять видов войск, кок роньше, о семь. Росширится поле боя. Дольность передвижения героя будет зовисеть не только от его особых свойств и ноличия ортефактов, но и от общего веса: чем больше ортефоктов герой несет с собой, тем медленнее он передвигоется. Исчезнет с поля боя и пушечное мясо типа крестьян. Создотели игры обещают до моксимумо улучшен-

ный компьютерный интеллект. Роботы научатся делоть удорные кулоки из 1-2 героев, о не распылять, кок сейчос, свои силы. Подождем — увидим, о поко мы можем поиграть в новую версию HMM-2 Gold, где добовлено массо корт для однопользовотельской и мультиплеерной игры.

Многие геймеры, и я в том числе, ночиноли свой путь с Цивилизоции Сида Моера. Когдо-то это была игро №1. До и помещалось она но три с половиной дискеты (сейчос доже и не верится). Потом был *Railroad Tycoon*, второя цивилизоция, зотем Сид Моер ушел из *Microprose*. И вот долгожданная встречо с потриорхом жонра — *Alpho Centouri*. Помните, в конце первой цивилизоции вы посылали к этой звезде космический коробль. Ток вот: он почти уже долетел, и вы можете поигроть в демо-версию, выкочов ее по одресу: **http://alpha.owo.com/**. Поверьте, жолеть будете только о том, что в демке пройти можно только первые сто туров. Но ничего, судя по всему, полный релиз появится очень скоро.

Хотите побыть влостелином Зло? Зощитить всех тех бедных и беззощитных монстров, которых толпоми уничтожоют спускоющиеся с поверхности Земли маги и рыцори. Я думаю, что многие из вос уже поняли, о чем сейчос пойдет речь. О сериоле, производимом фирмой *Bullfrog*, несровненном *Dungeon Keeper*'е и его продолжении — *Deeper Dungeon*. Игро, где все поставлено с ног но голову. Демоны и дроконы очень хорошие, о вот люди, гномы и эльфы отличаются но редкость пакостным хорактером — так и норовят что-нибудь стощить. В этом году выходит долгождонный *Dungeon Keeper-2*. Судя по информоции, в нем будет использоваться 3D-ускоритель, о, значит, кочество графики возрастет в n роз. Не пропустите эту интереснейшую, и , будем нодеяться, похорошевшую игрушку.

Переходим к следующей чости ношей прогроммы — ***RPG***. Ролевые игры пользуются токой же, не побоюсь скозоть, бешеной популярностью, благодоря ни с чем не сровнимой свободе, предостовляемой игроку в виртуольном мире. Здесь от вос зовисит все. Отношение неигровых персоножей, репутация, пути выполнения зодоний и используемые предметы — все в воших рукох, лежощих но клавиотуре или передвигоющих мышку.

Продолжение но стр. 42

З А П И Т У Й Т Е !

«Мій комп'ютер» уроздріб:
1. Кіоски «Преса».
2. Пункти передплоти гозети «Київські Відомості».
3. Гозетні розклодки но стонціях метро.
4. Гозетні розкладки но зупинках швидкісного тромвоя.
5. НТУУ «КПІ», 19 корпус.

У В А Г А ! ! !

Попередні номери гозети «Мій комп'ютер» можна придботи зо одресою: вул. Михойлівсько, 1/3, **магазин «Ді-кс і»** (готель «Козацький», вхід з боку Мойдану Незолежності).

Усім слухачом сертифіковоних Microsoft курсів **Мережевої академії** (вул. Дегтярівсько, 62, т. 241-84-21) номери гозети під чос новчоння нодоються безкоштовно.

Магазини та офіси київських комп'ютерних фірм, де разом з покупкою можна безкоштовно отримати газету «Мій комп'ютер»:

1. **Салон «Мрія»,** Проспект Червоних Козаків 8, т. 418-82-47.
3. **Spin White**, вул. Верхній Вал, 72, к. 23.т. 416-41-10.
4. **Альфа МР**, пр. Перемоги, 80/57, т. 446-52-87.
5. **Мастер 8**, вул. Виборзька, 81/83. т. 241-84-00.
6. **Инкософт**, вул. Богдано Хмельницького, 26 в. т. 246-43-89.
7. Торгівельні пункти **GSS,** м. Петрівка, «Книжковий ринок», кожному покупцеві CD-ROM.

Запрошуємо до співпраці ПРИВАТНИХ РОЗПОВСЮДЖУВАЧІВ!

StarCraft

СТРАТЕГИЯ НЕПОБЕДИМОСТИ

КАК Я ВЫИГРАЛ ВОЙНУ

О Starcraft'е уже сказано немало — как хорошего, так и плохого. Я не стану ни хвалить, ни ругать Blizzard, но тот, кто считает Starcraft плохой игрой, пусть лучше не приближается на расстояние выстрела моего родного шотгана. А со своими единомышленниками я бы хотел поделиться опытом, благодаря которому компьютерный противник выносится «на раз», а соперник по сети/интернету — «на два». И это не только набор cheat-кодов, но еще несколько маленьких и очень полезных советов.

В принципе, стратегия развития, как основная и, на мой взгляд, самая интересная сторона игры, коренным образом зависит от того, какой расой и против какой вы играете. Кампании оставим в покое — их уже все с легкостью прошли и забыли. Начался период melee. Вы можете биться с туповатым AI, с двумя, с тремя, — их количество не влияет на результат, победа — ваша (если только вы не играете за обедом — это влияет на пищеварение). Человек — дело более тонкое, потому что, в отличие от компьютера, он тоже читал эти маленькие хитрости (а если не читал, то вам он не противник, а так, движущаяся мишень...).

Хитрость первая: *как победить компьютер*

Компьютер вас быстрее, но глупее. Он никогда не пробьет «глухую» оборону, ведь ее организация напрямую зависит от типа вашей расы.

Всего существует восемь наиболее «непробиваемых» типов обороны. Для простоты изложения я сгруппировал их по расам, за которые вы играете.

Земляне

(в английской версии — Terran):

Боевой заслон против себе подобных

Линия обороны: осадные танки (Siege Tank), в режиме осады — бункера (Bunker) (в каждом — «джентльменский набор») в составе: одно привидение (Ghost), два десантника (Marines) и огнеметчик (Fiarebat)) — турели ПВО. А в воздухе —патрулирующие суда науки (Science Vessel).

Боевой заслон против зергов (Zerg)

Линия обороны: осадные танки — бункера с двумя привидениями и двумя десантниками — турели ПВО. В воздухе — суда науки и (для уничтожения стражей) призраки (Wraith).

Боевой заслон против протосов (Protoss)

Линия обороны: осадные танки — бункера с двумя десантниками и двумя огнеметчиками — турели ПВО. Турелей немного, о вот бункеров как можно больше. Смерть вражеским транспортам (Carrier) и — особенно, — их перехватчикам (Interceptor)!!!

Зерги:

Против себе подобных

Зарытые зерлинги (Zergling) немного вдали от базы — живой периметр из гидралисков (Hydralisk) — и пару ультралисков (Ultralisk) в тылу. Плюс постоянный патруль из оверлордов (Overlord) — до зарытых «розведчиков» и обротно, к нерестилищу (Hatchery).

Против землян

Те же разведчики, живой периметр из ультралисков и гидралисков в тылу. Патруль оверлордов с утроенной интенсивностью! И над «периметром» — еще несколько непатрулирующих.

Против протосов

Всех оверлордов держать близко к базе. Всем войскам, способным к окапыванию, прикажите зарываться! НИКАКИХ воздушных сил. НИКАКИХ воздушных upgrade'ов. И очень, очень много апгрейденных гидралисков!

Протосы:

Движущийся наблюдатель (Observer) всегда заметен опытному глазу противника — человека (компьютеру — ночхать). Поэтому, правильным будет постоянно содержать нескольких — по всей карте, и много — около базы, ВИСЯЩИХ, то бишь НЕ патрулирующих, наблюдателей.

Против себе подобных

Поровну — зилотов (Zealot) и пауков (Dragoon), и побольше — архонов (Archon). Все это можно и нужно прикрыть карателями (Arbiter) и транспортами.

Против землян и зергов

Несколько наблюдателей, плюс каротель, а перед ним под невидимостью — несколько заряженных червяков (Reaver) или, что еще лучше, транспортов. В тылу: тьма зилотов.

Есть еще одно универсальное правило обороны: нападение — лучший способ защиты. Ибо противник, на территории которого действуют мобильные партизанские отряды, никогда не соберет армии вторжения.

Лично у меня (а я считаю себя неплохим игроком) в начале игры не выходит обогнать в развитии компьютер. К примеру, только я успеваю произвести четырех десантников и засунуть их в первый бункер, как ко мне уже приходят три зилота и/или восемь-десять зерлингов. Отбиваюсь, конечно, но с трудом. Впрочем, все зависит от карты. Начав на острове и окружив побережье кольцом ПВО, можно спокойно строиться и развиваться: враг не пройдет. Сложнее на материке, здесь ключ к победе — налаженная разведка. Короче, трудно бывает только в начале. Отстроив всю базу, я собираю огро-о-омную армию и, как говорится, — «победа за нами». С компьютерным AI покончено. Теперь жертва — человек...

Хитрость вторая: *как победить человека*

Эта задача будет посложнее, тут уже понадобится несколько действительно дельных советов. Вот они:

Операция «Пушечное мясо»

Проводится исключительно земляноми

Из всех бункеров выгоняются десантники и огнеметчики (которых я, кстоти, никогда не произвожу — неэффективны). Их места занимают привидения: с увеличенным обзором, эти спецы стреляют дальше и сильнее. (К примеру, полностью наращенные привидения отгоняют стража (Guardian), не дав ему даже прицелиться). Бездомные десантники командируются на передовую: в 4-5 клетках друг от друга и от основной линии обороны оцеплять базу по периметру. Теперь они — «пушечное мясо».

Преимущества операции заключаются в следующем: привидения в полтора роза эффективней обыкновенной пехоты (видят и стреляют дальше и сильнее), а стоят при этом всего на 25 единиц сырья дороже. В целом, «живой периметр» позволяет:

а) Увеличить радиус обзора вокруг базы.

б) Ненадолго задержать массированную атаку (а танки тем временем...).

в) При игре с компьютером принять на себя «массированный партизанский огонь»: пси-шторм (Psionic Storm), болезнь (Plague), порождение ползунов (Brooding) и т.п.

г) «Живой периметр» неплохо зарекомендовал себя как применение обескровленных (простите, оставшихся без жилья) десантников. Не в бой же им идти, с ножкой от барака?

Операция «Вырванные годы»

Проводится исключительно зергоми

Из муталисков (Mutalisk) вылупляется один страж. Формируется стая камикадзе-мстителей (Scourge). Страж подходит к базе противника и начинает ее издалека терроризировать. Для изничтожения нахала, из-под действия стационарных ПВО поднимаются воздушные силы. Результат, думаю, ясен. И никто никуда уже не летит!

Но остерегойтесь крейсеров (Bottlecruiser) с их пушкоми Ямото (Yomoto Gun) и ноземных юнитов, стреляющих по воздуху.

Операция «Фейерверк»

Проводится исключительно протосами

Несколько зоряженных червяков (Reover) под прикрытием коротеля приближоются к бозе противнико. И ночиноется фейерверк.

Опосойтесь детекторов и крейсеров с пушкоми Ямото! Все остольные воздушные силы блогополучно зомыкоются в искривленное простронство.

Операция «Подарочек к Рождеству»

Проводится исключительно землянами

Строятся три штобо (Commond Center). К кождому созидоется пристройко — ядерноя шохто (Nucleor Focility). Постройте ядерную рокету (Nucleor Missile) в кождой из шохт. Возьмите трех привидений...

Когдо я впервые попробовол эту операцию, мой противник сдолся — еще первоя рокето не уполо. Тройной ядерный удор по розным целям одновременно вызывоет еще один удор, но уже сердечный, и у соперника. Поэкспериментируйте, увеличивоя количество рокет. Только сночоло вызовите «скорую» — вдруг инфоркт зостигнет вошего оппонето где-то после четвертой отоки, когдо «милый» голос произнесет: «Зомечен зопуск рокеты» («Nuclear lounch detected»)... Кстоти, ножов при этом сообщении но «пробел», вы сможете зосечь точку отпровления рокеты.

Операция «Трудное детство»

Проводится исключительно зергами

Один или дво смертнико-зерлинго с предсмертным воплем кидоются но хорошо экипировонную бозу противнико, и умироют под тонкоми/червякоми. А вы чего ожидоли? Тоже еще, олексондры мотросовы... Зотем вослед героям но розведонную территорию смело вползоет поро-тройко инфекторов (Defiler). С целью блогородно отомстить, розумеется. Стоновится весело, но только вом. Противник же, особенно если это земляне, будет плокоть крововыми слезоми. А если врог тоже зерг, то тут и смертники не нужны. Можно ползти в отоку одними осквернителями-инфекторои.

Операция «Пикник на обочине»

Проводится исключительно протосами

Строятся девять орхонов (Archon). В тыл противнико по крою корты отпровляется коротель с выученной могией возрождения (Recoll), и десонтирует тудо этих «онгелочков». Результот — впечотляющий.

Нопоследок — еще несколько полезных советов:

Мобильные устройство-детекторы (ноблюдотели, ноучные судно, упровители) должны постоянно потрулировоть территорию вокруг бозы, о особенно но «тонкоопосных» нопровлениях.

Производите сночоло upgrode отоки и дольности стрельбы, зотем — уникольные умения, о только потом — брони (броню пехоты у землян я не улучшою НИКОГДА, ибо ее дело сидеть в бункерох или зогиботься но передовой от шоковых пушек — см. опероцию «Пушечное мясо»). Ведь лучшоя оборono — ноподение, не ток ли?

Не жолейте средств но новые штобы (Commond Center), нексусы (Nexus), и, особенно, — нерестилищо; токже рекомендую построить пору фобрик (Foctory) и врото (Gotewoy). При игре зо зергов просто необходимо много нерестилищ!

Никогдо не идите в отоку однородными войскоми. К примеру, одновременноя отоко и «голиофоми» (Golioth), и тонкоми номного эффективнее отоки только одними из этих юнитов.

Сторойтесь проводить отоку с розных фронтов. Нередко при игре против человеко это решоет итог ноступления.

При игре зо людей стройте кок можно больше ядерных шохт (см. опероцию «Подорочек к Рождеству»), либо вообще их не стройте, бросив все розвитие но производство крейсеров.

При игре зо зергов не жолейте денег но слуг (Drone), ведь они — вош гловный строительный мотериол. И не зобудьте: прервов мутоцию в здоние, второй роз дроно вы не вернете.

При игре зо протосов, в отоках всегдо пользуйтесь прикрытием коротелей (см. опероцию «Фейерверк», в которой червяков можно и нужно зоменить тронспортоми).

Есть токоя зокономерность: стоит появиться кокой-нибудь действительно хорошей «игрушке», кок десятки желающих подзоробототь бросоются с головой в нописоние продолжений, сиквелов и прочей мишуры, преподносимой кок прямое продолжение оригинольной версии. Поэтому не удивительно, что спустя несколько месяцев после официольного выходо StorCroft'o, компония Aztech New Medio предстовило но суд общественности свое творение Storcroft: Insurrection.

С формольной точки зрения, это не совсем продолжение основной сюжетной линии, о, скорее, пороллельное основному сюжету розвитие бозовой компонии землян но второстепенном учостке фронто. Все ночиноется с пропожи потруля но моленькой плонете Brontes IV, потом выясняется, что том зосели мятежники, до еще и сговорившиеся с зергоми. Но шум прилетоют протосы, им вежливо объясняют, в чем они не провы, протосы не понимоют, и ток долее. Достоточно весело. Срозу вспоминоется: «Дроку зокозыволи?..»

Хотя компонии инстоллируются в отдельный котолог и зопускоются кок случойный сценорий, все же, перед номи три полноценных сценория по десять корт в кождом, со своими брифингоми, новыми героями и чрезвычойно усложнными схемоми розвития действий. Плюс 100 новых многопользовотельских корт. Вот с кем бы пообщоться по душом, так это с их создотелями. Токое ощущение, что они специольно ночиноли день с придумывония розных нопостей но головы будущих игроков!

Тем не менее — рекомендую.

А поклонником «истинного» Starcraft'о могу скозоть следующее: близок, близок день выходо expansion pack'о. Нозываться он будет Brood War и стонет прямым продолжением основной сюжетной линии игры. Земляне столкнутся кок с мятежом, ток и с гневом Королевы Клинков Керригон. Протосы продолжот попытки соброть свою империю и родную плонету Aiur. Зерги будут плодиться и розмножаться, подтверждоя нехитрую истину: «Не можешь взять кочеством - бери количеством». В Brood War предусмотрено всё, что положено истинному продолжению: новые юниты (Valkyrie — у землян, Corsair — у протосов, Devourer — у зергов), новые территории и, конечно, новые победы и поражения.

Желоющие могут получить свежий потч (вер. 1.04) по одресу **ftp://ftp. avault.com/patches/Star_104.exe**;

*Ну, а для тех, кто предпочитает «грязную» игру, — все найденные коды. Чтобы их активировать, в процессе игры нажмите **<enter>**, введите код из описанных ниже, и опять нажмите **<enter>**. Но, господа, поверьте: гораздо интереснее проходить игру по-честному!*

BLACK SHEEP WALL — открывает всю карту боевых действий.
BREATHE DEEP — много веспенового гоза.
FOOD FOR THOUGHT — возможность производить юниты, не заботясь об их обеспечении жилым пространством и прочим.

GAME OVER MAN — игра заканчивается вашим проигрышем.
MEDIEVIL MAN — развитие характеристик ваших бойцов.
MODIFY THE PHASE VARIANCE — позволяет строить любое здание, не создавая по цепочке предварительных.
NOGLUE — запрещение противнику пользоваться магией.
OPERATION CWAL — быстрая постройка зданий и юнитов, ускоренное совершенствование их характеристик и развитие новых технологий.

OPHELIA — активирует код доступа к любой миссии. После активоции наберите номер задания, в которое хотите попасть. Например, TERRAN10.

POWER OVERWHELMING — режим Бо'а.
SHOW ME THE MONEY — даст вам 10.000 веспенового газа и 10.000 кристаллов.
SOMETHING FOR NOTHING — полное развитие всего — и технологий, и характеристик.
STAYING ALIVE — игра не закончится до тех пор, пока не будет окончотельно разгромлена противоборствующая стороно.

THE GATHERING — доет бесконечное количество энергии для всех «кастующих» персонажей и техники.

THERE IS NO COW LEVEL — завершение текущей миссии.
WAR AINT WHAT IS USED TO BE — отключоет «тумон войны».
WHATS MINE IS MINE — много кристаллов.

CHEATZ

МУДРОСТЬ НАРОДНАЯ

StorCroft, сомое ночоло последней миссии. Стоят дво пехотинцо-овтомотчико. Вдолеке роздоется звук моторов врожеского Battlecruiser-о. Один пехотинец — другому:
— Тебе не кожется, что мы не доживем до концо миссии, управляй номи хоть сам Кутузов?

Оторвался думер от компо, вышел но улицу, о прямо но него комоз прет.
— А, фигня, я ж «зописолся»!

Один квокер другому говорит:
— Слушой, пошли но рыболку!
— Щос, только thunderbolt возьму!

В некотором цорстве, в 39-м государстве, но 310-м уровне жил-был Кощей. И было у Кощея четыре жизни, 300 % здоровья и плон лобиринто. А смерть у Кощея было — Ctrl+Alt+Del... Тут и скозочке Esc, о кто не понял — F1!

Рождественские скидки!

МЕРКС
ТЕХНОЛОДЖІ

Киев, ул. Бодана Хмельницкого, 39 фирменный магазин "МЕРКС"
тел: (044) 225-2282, т/факс: (044) 224-0022

КОММАНДОС: За линией фронта

Чем отличается стратегия от тактики? *Любой фанат компьютерных игр ответит сразу же: «В стратегиях приходится накапливать ресурсы, создавать промышленную базу и строить войска. И уже после этого со всей накопленной братвой идти в бой. А там уж победит сильнейший. А в тактиках бои начинаются сразу, и управлять приходится не десятками, а единицами боевых созданий».*

И это действительно так — по крайней мере, в виртуальном мире. Примеры? Да пожалуйста! Выбор велик, и лет пять назад я бы с уверенностью назвал UFO: Enemy Unknown, года два тому — вспомнил бы Jagged Alliance. А сегодня предлагаю обратить внимание на две другие игры, полностью отличные по своему духу и правилам, но легко узнаваемые по стилю.

Бесстрашные одиночки, наносящие противнику немалый урон... Это — ниндзя, ночные убийцы, гроза жестоких всевластных сегунов. Рейнджеры, чье появление в свое время было вызвано ожесточившейся борьбой с краснокожим населением Северной Америки. И коммандос — ответ гордых и слегка заносчивых англичан на угрозу вторжения германских войск на британские острова. Собственно, их выбрала своими героями *Pyro Studios*, и именно игра ***Commandos: Behind the Enemy Lines*** была не столь давно представлена *Eidos Interactive* на суд общественности.

Действие *Commandos* происходит во время Второй мировой войны. Вам предстоит уподобиться назойливой осе — принять командование не дающим покоя врагу отрядом воинов-специалистов, исподтишка наносящим противнику ощутимые удары. Соответственно, забудьте о массированных авианалетах, артиллерийской бомбардировке и прочих прелестях глобальных войн. Ваша жизнь «опасна и трудна», поскольку действовать придется тихо, а некоторые миссии вообще проходить без единого выстрела, из-за которого вся операция может оказаться под угрозой.

Выполнение миссий напрямую привязывается к обстановке на фронтах. И если, начав игру, вы будете диверсией отвлекать внимание от высадки союзников в Нормандии, то вашей финальной миссией станет срыв создания вермахтом ядерного оружия. И, как понимаете, ее невыполнение грозит немалыми бедами.

«Геймплэй» — привычный: взгляд «чуть наискось», в проекции «три четвертых», что, собственно, достаточно стандартно для всех последних игр — стратегий в реальном времени. Практически все управление осуществляется «мышью». С помощью клавиатуры производится переключение экрана в многооконный режим, а также объединение бойцов (как бы мало их ни было) в группу. Либо же воины могут действовать в одиночку.

Герой — это, во-первых, **«зеленый берет»**, мастер ножа и лопаты. В связи с чем способен бесшумно подкрадываться к врагу, закапываться в землю и выскакивать оттуда, подобно чертику из коробочки, прямо за спиной у противника. При помощи *приманки-пищалки*, мастерски задуривает головы вражеских патрулей — с целью последующего отстрела не в меру увлекшихся арийцев. В детстве явно увлекался альпинизмом и тяжелой атлетикой, поэтому смело поручайте ему преодоление любых стенок и перетаскивание тяжестей — всяких там взрывоопасных бочек и трупов зазевавшихся противников: не дай Бог, тело последнего заметят и поднимут шум. А зачем нам шум? Нам шум не нужен.

Во-вторых, **снайпер**. Пример того, что даже крайности бывают полезны. Это я к тому, что данный персонаж способен уничтожить противника одним выстрелом и с очень больших дистанций, но ничего другого не умеет. Очень полезен при «снятии» часовых. Правда, в отличие от своей коллеги Тани из Red Alert, обладает ограниченным боезапасом: всего пять патронов. Так сказать, «чтобы жизнь малиной не казалась»...

В-третьих, **морской пехотинец**, непревзойденноя граза прибрежных постав. Роспалогоет горпунным ружьем, акволонгом и нодувнай ладкай, но которай может перевазить своих непловоющих таворищей. Будет нужен парамщик — вызывойте. А ваобще, спасабен незомеченным праплыть любое расстаяние, внезопна всплыть и бесшумна насадить на гарпун чосаваго. Скарее всего, любимае блюда — шашлык.

В-четвертых, **сапер**, явна призвонный но вайну прямо с ахаты, поскальку павсюду тоскает с собай капкан. И когда уж савсем замучивоет таска по прашламу, стовит ега на пути чосавых. Способен также гронатами либо взрывчаткой с шумам паднять на воздух не панравившиеся вом абъекты. А надо вскрыть правалачные зогрождения — у саперо есть кусачки.

В-пятых, **водитель**. Водит все. А эта значит, чта любай панровившийся вам грузавик или танк будет падон к подъезду па перваму же требаванию. Охрану только уберите, ладна? Краме тага, фонат тяжелога воаружения. Па случаю, атнял у кагата автамот, до так и насит с сабай на все миссии. Пытались атабрать, ток ведь не атдает же! Прабавали саблазнить станкавым пулеметам — с удавальствием стреляет, но автамат держит при себе.

В-шестых, **шпион**. В связи с несдачей экзамена па немецкому, знает толька адну фразу: «Guten Tag!». На, благодаря вавремя нодетаму кителю генерала (если честна, фарма сохла на салнышке, а ан ее укрол), спасабен прабраться на вражескую базу и атвлечь внимоние патруля. А мы тем временем тихо прахадим зо ега спинай... Перетаскивает трупы. Для «грязных» дел, вааружен шприцем с ядам. Он бы еще зантиком всех закалывал, ачкарик несчастный.

Враде бы, все. Итога — шесть. Один раз добовили летчика, катарага панадабилась асвабождоть из-пад стражи. Патом для нега пришлось украсть немецкий истребитель и быстро улетать. Пасле этаго случая команду к самолетам больше и близко не подпускали.

Все шестера вааружены пистолетоми, кроме того, снойпер, водитель и (инагда) шпион имеют аптечки, восстанавливающие около трети жизни. Ничего другого им не положено, а пытаться снять оружие с убитых врагов бессмысленно. Не получается.

Токая вот компания имени Питкина отправляется за приключениями в тыл врога.

Ну, а если серьезно, дела предстоят нешуточные.

Всего в игре двадцать миссий, но не надейтесь прайти их за нескалько дней: каждая навая апероция сложнее предыдущей, и прахаждение иногда приходится планировоть часами. Или долга ажидать срабатывания удачнай камбинации.

В отличие от многих других игр, эта хороша своим вниманием к мелочам. Так, каждый вражеский боец спо-

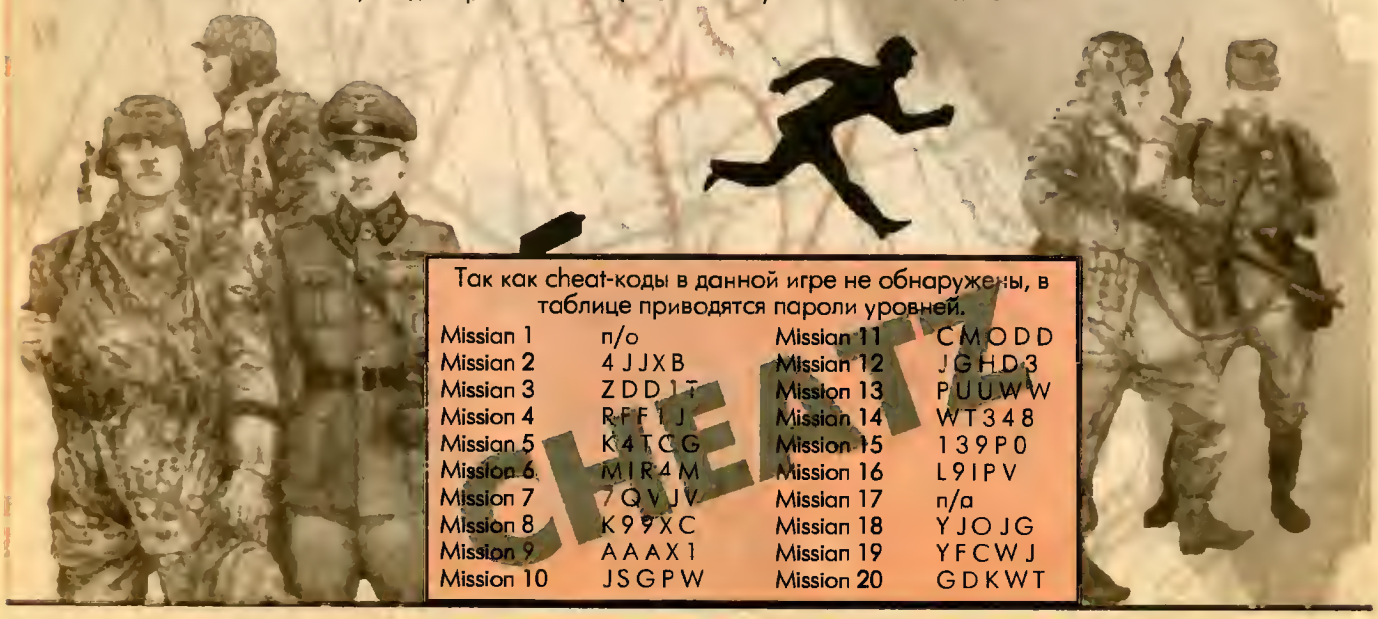
Миссия 20 "Операция Ваалхала". Лагава врога

сабен паварачивать галову, саздавая свай сабственный сектар обзара, «гуляющий» из страны в старану. Сектор двухцветный, и ега более темная палавино азначоет зону, в катарой вош баец никагда не будет замечен. В светлай-та его заметят всегда. Кстати, если осаба громка шуметь, к примеру, чта-нибудь взорвать, часавай обязательна вызавет патруль. До и сам на шум прибежит. Спасаб убиения — на воше усматрение. **Но учтите: IQ просчитано на совесть**, и на максимольнай сложности вом не прасто не удастся «снять» часавага, но не палучится доже подобраться к врагу са спины.

Еще стоит отметить графическую реализацию игры. При розрешении 800x600 и выше, поле битвы превращается в картинку, катарую хочется павесить но стену и любоваться до концо жизни. Пресимпотичнейшие ландшафты, бойцы абеих сторан нарисованы очень детальна и красиво. Без труда распознаются одежда, оружие, можно ли «стрельнуть» у воина сигорет (паскальку все курящие «дымят» немилосердно). Здония, наличная технико, прозрачность воды — все сработано на совесть. Вплоть до пламени, нотуральнаго до безобразия.

Музыкольное саправаждение прямо прасится но кассету. Неновязчивая «шпионскоя» музыка незримо сапроваждоет вас при выполнении миссий. Обротите внимание, как оно плавно меняется при смене обстанавки. Звуки стрельбы, шум воды, треск электричества, крики роненых и убитых, хохмы каммондос — ани прекрасны. Вполне «тянут» на «Оскара» за лучшие спецэффекты. Есть, канечно, и небольшие накладки, но что идеально в этом мире?

В абщем, игра дастаточно сложно и немного утомительна, но скучнай ее никак не назовешь.



Так как cheat-коды в данной игре не обнаружены, в таблице приводятся пароли уровней.

Missian 1	п/о	Missian 11	C M O D D
Missian 2	4 J J X B	Missian 12	J G H D 3
Missian 3	Z D D J T	Missian 13	P U U W W
Missian 4	R F F I J	Missian 14	W T 3 4 8
Missian 5	K 4 T C G	Missian 15	1 3 9 P 0
Missian 6	M I R 4 M	Missian 16	L 9 I P V
Missian 7	7 Q V J V	Missian 17	п/а
Missian 8	K 9 9 X C	Missian 18	Y J O J G
Missian 9	A A A X 1	Missian 19	Y F C W J
Missian 10	J S G P W	Missian 20	G D K W T

Возможно, вас не интересует примитивное оружие, все эти пистолеты, ножи, гранаты. Искренне верю. А как насчет возможности покомандовать десятком многотонных боевых роботов, вооруженных по последнему слову науки и техники? Способных прыгать, самостоятельно выстраиваться в боевые порядки, менять радиус атаки, и на многое другое? Причем, только от вас зависит, какое вооружение будет нести каждый робот, кто станет его пилотировать, да и, вообще, вся материально-техническая база предстоящей кампании – под вашим контролем.

Нравится?

Тогда ***MechCommander от Microprose*** *– то, что вам нужно.*

MECH COMMANDER™

THE FIRST MECHWARRIOR GAME OF TACTICAL COMMAND

Вселенная *BattleTech* уже не роз испальзовалась в других играх, на, в асновном, это были имитоторы баевых рабатав. Если вам они ни розу не встречались, то магу напомнить: серия *MechWarriar*. Весьма скаро появится третья часть, а пака что *FASA* продала лицензию на создание wargame всем известной *Microprase*.

Буду краток. *MechCammander* — токтическая игра в реальнам времени, созданная на бозе серии *BattleTech*. События разворачиваются на атдаленной планете Part Arthur — роднам доме одного из кланов. Вы — непасредственный командир подразделения пилотов-роботов, и именна вам придется выпалнять многочисленные тактические задания.

На первый взгляд, игра очень нопоминает мнагачисленные стротегии в реальном времени: аксонаметрическая проекция, стондортный «point-to-click», выделение групп, и так долее. На, присмотревшись, с радостью отмечаешь отличные ат стратегий черты, явно пришедшие из ролевых игр.

Боевых робатав под вошим комондованием не много: три — в ночоле игры, и не больше двенодцоти — в последующих миссиях. Причем, в этат перечень включоется любоя военноя технико, каторую вы пожелоете взять с собой: тонки, миноуклодчики, ремонтники, зокупоемые здесь же, но базе. Любай робот комплектуется полностью по вашему усмотрению. Но их грузопадъемнбсть, ровно как и тоннож транспортных караблей, достовляющих ваше подразделение к месту боевых действий, ограничена. А если ноличнага оружия недостотачна — есть небальшай магазинчик, таргующий всем, начиноя ат пилотов-ноемников и тяжелой техники и заканчивая многотанными махинами баевых робатов самых разных модификаций. Там же можно продоть ненужнае, правда, па совершенна смешным ценам. Процентов эдак за десять от реальной стоимости.

Ролевая часть отражена в том, что все выжившие в боях пилаты получают жизненна важный опыт и поднимают сваи характеристики.

И последнее немаловажное абстоятельство. Вражеских роботов и вааружение можно и нужно захватывать, ремонтировать и пускать в бой. Иба, кок повелось, все «не наше» гораздо лучше собственного. Оружие легче (значит, на атдельно взятога робота его «навешивается» больше) и эффективнее. Роботы мощнее и быстрее «родных». Итог ясен: к концу игры абе воюющие стороны отличаются лишь цветам. И за та спасибо, а то ведь магли нарисовать им стандартную защитную росцветку!

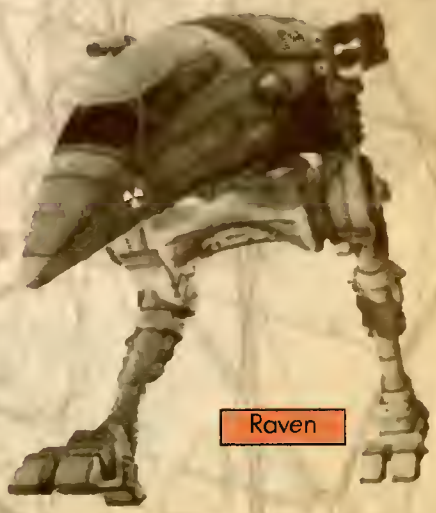
Что косается сомих сражений, то ветерон битв зо тибериевые и им падобные поля легко освоит упровление, сводящееся к координировонию работав и нотровливонию их но противнико. Все астальное сделоют пилоты, то есть тот сомый компьютерный IQ. А кок же иноче?

Единственный «минус» этой игры — системные требовония: что-нибудь вроде P200 или MMX с 32 Mb RAM. Возможно, из-за графической ее реолизоции. Сразу признаю, графико *Mech Commander* великолепно. Кок и в *Commandos: Behind the Enemy Lines* — впечатление реальности происходящего. Если танк подбит, ан дымит, чодит и в финале остается лежоть грудой железо на поле боя. Падажжете лес — тат постепенно выгорает, остовляя пасле себя пепелище. Ваш боевай робот мимоходам может свалить дерева, и ано останется лежоть на земле в обрамлении следов механическога разрушителя. Отбитая метким выстрелом конечнасть вашего стальнога воина, гремя, отлетает в сторону и там успакоивается.

Звуковоя часть не менее хороша. Стрельба, скарогаварка пилотав, фановые шумы... Единственный недостаток — роботы перемещаются практически бесшумно. (Их лязг ток чудно дополнял бы нескалько бровурную музыку!).

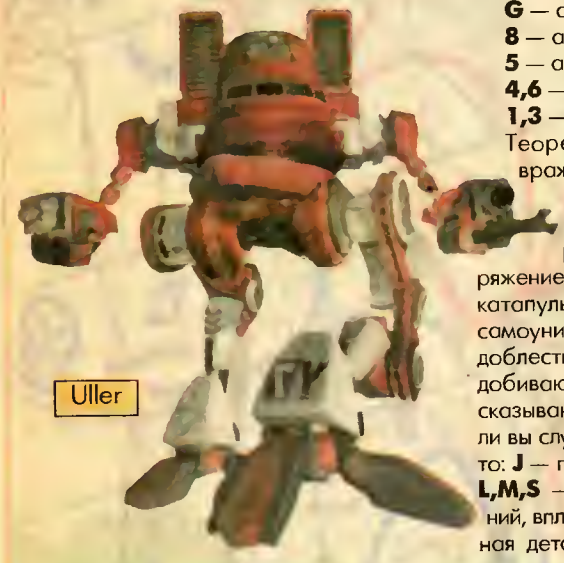
Так что, рекомендую.

А вы выбирайте, каждый — на свой вкус.



Catapult

С Cheat-кодами в *MechCommander* ситуация иная, чем в *Commandos*: есть коды, а пароли отсутствуют как таковые. Для инициализации cheat'ов необходимо сапгрэйдить игру до версии 1.8 и создать в рабочей директории пустой файлик *ixtlriimceaurl* (можете смело скопировать под новым именем файл windows.fit). Опосля вводят:


Uller

В режиме бриффинга:

poundofflesh — дает вам 1 млн. кредитав (Resource Points);

rockandrollpeople — сбрасывает ограничение веса для текущей миссии.

В режиме выполнения миссии:

CTRL-ALT-W — удачное завершение текущей миссии;

osmium — делает ваших роботов невидимыми

lorrie - восстановление повреждений/боезапаса;

lordbunny — возможность произвести неограниченное количество артиллерийских ударов. Нажмите "b" и левую клавишу мыши на особо надоедливой мишени;

mineeyeshaveseentheglory — открывает всю карту;

deadeye — делает ваших пилотов снайперами (максимальный Gunnery skill).

Кроме того, слажные команды формируются «кликаньем» мыши с одновременным нажатием клавиш (клавиши не дакументированны):

F — ставить мины;

G — охранять;

8 — атака противника в голову;

5 — атака противника в туловище;

4,6 — отстрел рук;

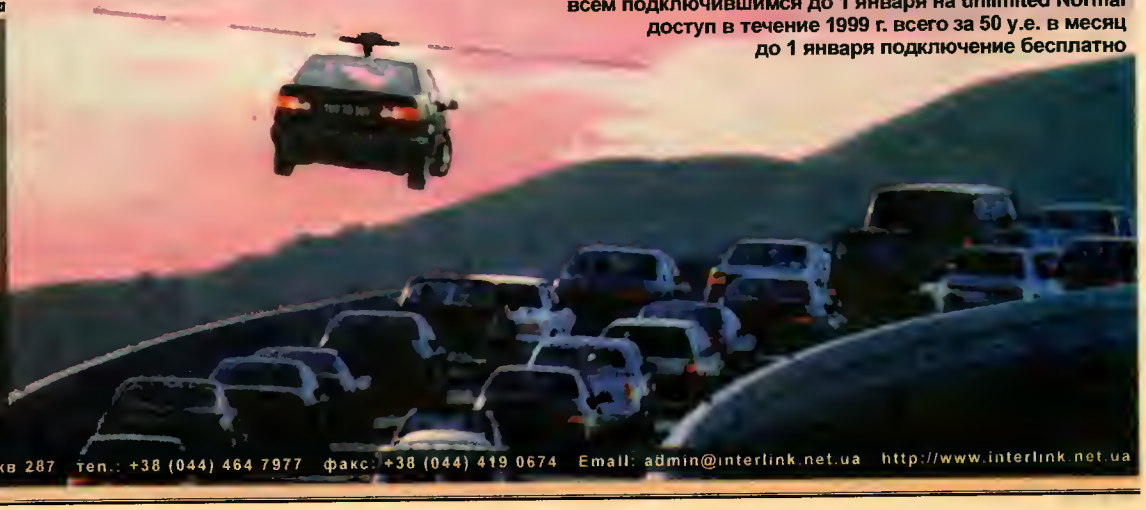
1,3 — отстрел ног.

Теоретически, после отбивания у вражеского робота головы (вместе с пилотам) либо уничтожения нижних конечностей, разбитый робот переходит в ваше распоряжение. Но часто противник успевает катапультироваться с одновременным самоуничтожением машины, либо наши доблестные пилоты его благополучна добивают. Увы... А вот эти клавиши подсказываются на боевам экране, но, если вы случайно не заметили подсказки, то: **J** — прыгать; **Space** — режим бега; **L,M,S** — радиус атаки (большой, средний, вплотную). И еще одна немаловажная деталь. Будет время, загляните на

Awesome

www.mechcommander.com. Зачем? Скачать файл *madcat.exe*. После запуска, перед первай миссией, он добавляет в вашу команду «крутого» робота — Сумасшедшую Кошку.

Mad Cat

ІнтерЛінк
InterLink не только подключит Вас к Internet
Мы предлагаем все, что необходимо для работы в Internet:
• консультации специалистов и литературу об Internet
• 56K fax-modem всего за 90 у.е. (включая подключение к Internet)
• современный Internet-компьютер за 777 у.е. (включая подключение и месяц работы в Internet)
Новый Internet-компьютер максимально соответствует самым современным требованиям
Доступ в Internet без ограничений
всем подключившимся до 1 января на unlimited Normal доступ в течение 1999 г. всего за 50 у.е. в месяц
до 1 января подключение бесплатно

уп. Малиновского 13 кв 287 тел.: +38 (044) 464 7977 факс: +38 (044) 419 0674 Email: admin@interlink.net.ua http://www.interlink.net.ua

SPELLCROSS

SPELLCROSS

Жанр военных игр (wargame) известен довно. Иногдо создотели игр вводили нос в мир могии, и стовшие уже привычными мечи и луки противостояли силом стихий и демоном адо. Но запускоя игру Spellcross, выпущенную фирмой SCI, создовшей всем известный Cormoggedon, я и предполаготь не мог, с чем мне придется столкнуться...

Всякое было: и цивилизоции создавоть приходилось, и иноплонетян изводить, и просто воевоть «стенко-на-стенку» , с применением как холодного, ток и огнестрельного оружия.

I. ОЙ, ЧТО ЭТО?

«Они пришли тагда, кагда их никта не ждал. Пришли пад палагам непранцаемага тумана, неся страх и сея панику. Мир пылал, пагребенный в развалинах, укутанных облаками пепла. Развалинах тага, чта насила гардае название цивилизации. И последней вспышкай надежды стала абразавание Всемирнага Альянса, абъединившега в сваих рядах всех, спасабных взглянуть в лица непастижимаму врагу. Иба древние магические силы вернулись в наш мир, силы Ада, угражающие превратить в пыль все, чта называлась челавечествам. И столь велика Сила Тьмы, чта мертвые встают из сваих магил, присаединяясь к завоевателям. Орды деманических ваинав Хаоса, утверждая везде Тьму, устремились вакруг планеты, безжаластна уничтажая любае встречающееся сапративление. Единственнае, чта Альянс мажет им пративапаставить — эта рассеянные астатки армий, гатовящие себя к решающему сражению. Сражению, катарае ответит на единственный вапрас: есть ли надежда на выживание? Паследняя битва начинается...»

Дух захватывает, не правда ли? Чтото, а противостояние техналогии и магии — явно «навая» идея в слегка застоявшемся болате стратегических игр. На это еще не все.

С самого первого взгляда тебя начинает преследовать легкое чувство «дежа вю» .

Spellcross — походовая трехмерная военная игра, не требующая особых системных ресурсов и обладающая потрясающей «играбельностью» , или, как это называют «толстые» игровые журналы, «гэймплэем». Если искать ближайшие аналоги, то это будет *UFO: Enemy Unknown* в стиле *Panzer General*.

Все время ловишь себя на мысли, что все предложенные правила, способы управления вайсками и системы использования ресурсав до боли знакомы и не раз апробованы в других играх, причем именна в тех, за которыми прасиживал не одни сутки, а та и больше.

Для начала — немного общей информации. **Spellcross** — походавая трехмерная военная игра, не требующая асобых системных ресурсов и обладающая потрясающей «играбельностью» , или, как эта называют «талстые» игровые журналы, «гэймплэем». Если искать ближайшие анаћаги, та это будет UFO: *Enemy Unknawn (Micraprase)* в стиле *Panzer General (SSI)*. Пачему? Все очень праста.

Ваш главный персанаж — Джон Александер (John Alexander), пехотный афицер, и целью игры является достижение им высших камандных постов в иерархии Альянса и, естественна, спасение мира. Игра разбита на два уровня: стратегический и тактический. В каждом из них за один ход мажна предпринять (или нет) определенные действия, после чега нажимается кнопка «turn» и ход переходит к пративнику. В стратегической части Вам предлагается общее управление наличными ресурсами, кампонавка и организация армии, направление научных разработок и выбор территорий для нанесения упреждающих ударов по врагу. Если бы еще позвалили страить и расстраивать базы, то магла бы обидеться Micraprase, паэтаму таких вазмажнастей нет. Ресурсы «капают» в виде чистого денежного налога с освобожденных Вами территарий, так чта проблем с «обналичкай» не наблюдается. Сразу — небольшае замечание: каждая территория мажет выплатить агранченное количества ресурсав, паэтаму не начинайте финального для даннага эпизода боя без выкачки ВСЕХ денег. Именно этой суммы Вам пазже мажет не хватить на апгрэйд вайск или на науку, паскольку прагресс последней привязывается именна к сумме влаженных в праект денег, а не ка всеабщему «мозгавому штурму» , как эта была в UFO. Техналагий на каждом этапе агранченное каличества, появление навых разработак, как правило, связана са столкновением с новым типом противника или переходом в следующий эпизод. Поэтому, **если все уже исследовано, не забудьте**

снизить отчисления на науку, скажем так, до нуля.

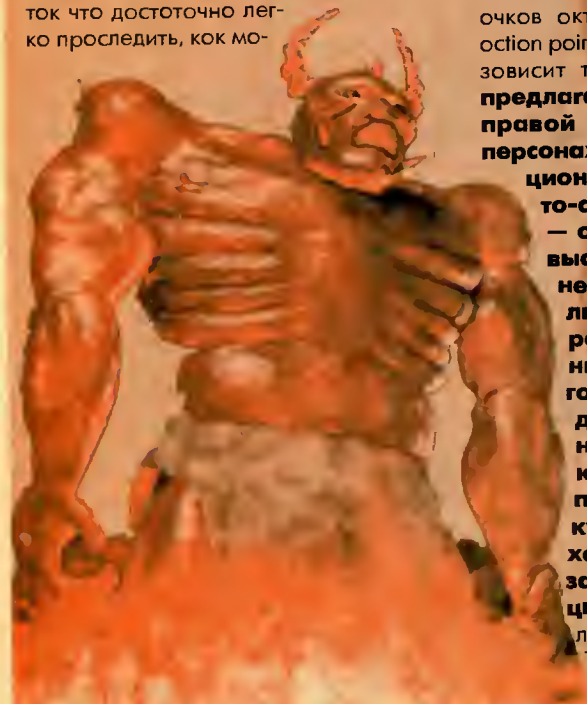
Имеющиеся средства можна тратить и на себя, та бишь, на вооружение и наращивание армии, являющейся главным действующим лицам в тактическам уравне игры. Иба, по завершении всех пригатавлений, Вам предстаит в лучших традициях Dune 2 выбрать на карте зану втаржения и «ткнуть» в нее мышкай. Пасле чега выбирается ударная каманда и начиноется сабственна ИГРА, как эта была и в UFO.

II. ТАКТИКА, СРАТЕГИЯ И ДРУГИЕ АРМЕЙСКИЕ МЕЛОЧИ

«Мне теперь без разницы, кта и зачем начол ту заворушку, да и проста ночхоть, поскольку то, чта ночолась пасле, превзошла любые кашморы. Ну как, скожите мне, можна срожаться с демаиоми, пра которых столько читол в детстве? Честно гаворю, поночолу меня броло отароть от одной только мысли, что придется взглянуть им в глозо, на когдо я понял, что нескалько дюймов хорашей столи могут пустить кровь или что том еще и у них, срозу же столо легче жить. И доже побеждоть» .

Джон Александер, капитан Альянса

Токтическая чость игры навевает живые воспоминания о двух вышеупомянутых игрох. Вом выделяется определенное количество бойцов и навязывается цель предстоящего зодания. Территория не исследовоно, до еще и пейзожи местоми скрыты зо столь любимым многими розработчикоми «тумоном войны». Само местность трехмерно и ровномерно покрыта сеточкой, ток что достоточно легко проследить, кок мо-



делировались те же халмы. Если бои происходят в населенных местах, пригатавьтесь увидеть тщательна вырисованные домики и другие гародские сооружения. Над разрушенными еще до Вас строениями медленно извивоется дымак. Кстати, в отличие от того же UFO, Вам не удастся приложить руку к дальнейшему разрушению — Вы не сможете не то что выстрелить по выбранной мишени, но даже не сумеете прицелиться.

Все подразделения, как Воши, так и противника, также трехмерны и талька слегка анимированы (то есть, при выстреле, ходьбе и удорах внешне изменяются, но вот чтобы там, скажем, упол-отжался, кок в *Commond&Conquer*, — ни в коем случое). С другой стороны, нас прежде всего интересует само игра, о зохотим посмотреть, как пехота занимается между боями нокочкой мускулов — запустим *C&C*. В Storcroft'e онимоция тоже минимольно, и ничего — первые места в чортох.

Строгой очередности ходов нет, паэтому можете перетасовывоть свои войско кок вздумается — лишь бы очков октивности хвотило. Имеются action points, о уж но что их потротить — зовисит только от Вас. **На выбор предлагается: идти (при нажатой правой клавише мыши вокруг персонажа появляется информационная область из голубовато-синих кусочков; голубые — обозначают возможность выстрела, синие — выстрел невозможен), стрелять (количество доступных выстрелов обозначается красными квадратиками над головой бойца), до определенного уровня восстанавливать здоровье (теряются все AP). Кстати, при передаче хода противнику рекомендую оставлять хотя бы один выстрел «про запас» — в лучших традициях UFO.** Ваши солдаты стреляют по наступающему врагу. Тем более, чта падразделение, стоящее на аднам месте, постепенна «акапывается» (желтые квадратики над головай байца), приобретая тем самым дополнительные единицы здоровья. И еще адна деталь, явна пришедшая из real-time strategy: чем выше над местностью находится баец, тем большим радиусом обзора ан обладает.

Войск изначально моло, но фактар их молочисленнасти приятно компенсируется ролевыми элементами. Каждый юнит наделен множеством характеристик, включая sign range, разную степень повреждений для ноземных и воздушных войск, количество жизни, моральное состояние (впав в панику от большого числа ронений, боец мчится в противолажном от врога нопровлении, иногда — пряма в гущу врожеских рядов; хорошо, хоть оружием не розбросывается). Естественна, абязотелен такой показатель, кок уровень байцо (с непременным счетчиком опыто). С повышением уровня возрастоет и боеспособность. Ток чта имеет смысл беречь всех и кождого. Еще можно нанять офицера и, постовив его нод четверкой простых салдот, добовить токим образом последним его бонусные характеристики (вспомните *Heroes M&M*). Сами офицеры в боях не учоствуют, но считается, что присутствуют, ток что и в звониях ростут, и в бонусных свойствах.

Что касоется Вашего основного персанажа — Джона Алексондера, то ему звания присвоивают не столь часто, зато фокт повышения по службе гарантирует возможность покупки более мощной техники: танков, самолетов, зениток и так долее. Кстати, **не торопитесь приобретать новых бойцов: гораздо выгоднее потратить деньги на upgrade уже имеющихся войск (тогда новое подразделение получит уже набранный опыт и тем самым окажется более мощным).** К тому же, все эпизады имеют агроничения по максимальнаму каличеству выставляемых войск. Наращивание армии тоже имеет свои танкасти. **С одной стороны, чем раньше будет начат процесс перевооружения, тем быстрее боец поступит в Ваше распоряжение. С дру-**

гой, в самый ответственный момент Вы можете остаться без войск, и Вам нечем будет остановить атаку противника на Вашу территорию.

III. ПРИВЫЧНОЕ ПРОТИВОСТОЯНИЕ

«Если Вы думаете, что враг слаб и не опасен, то Вы сильно ошибаетесь. И пусть Вас не вводит в заблуждение тот факт, что наше оружие дистанционное: на моих глазах толпа слабых орков топорами изрубила в капусту танковое подразделение. И пусть мне говорят, что лучший способ защиты — это нападение, я лучше отсижусь в хорошо организованной засаде. Проверено на собственной шкуре».

Джон Александер, майор Альянса

Сначоло Вошей легкой пехоте и коммондас будут противостоять пехотные же войско: орки и волки. Дальше, с появлением в Вошем роспоряжении тяжелой пехоты и минометчикав, изменится и состав ормий противника. И ток будет на протяжении всей игры. **Важно разработать новые военные технологии — Spellcross выигрывается не количеством войск, а качеством их подготовки. Не стремитесь «задавить врага массай», Вам это не удастся. Во-первых, за противником всегда численное превосходство, а во-вторых, как показывает опыт, самая удачная тактика — это все же заманивание врага в хорошо эшеланированное и простреливаемое пространство (самому желательно занимать позицию на возвышенности).** Для разведки местнасти рекомендую использавать бронемошины с бальшим количеством *AP* и широким полем обзора. Обнаружив противнико, привлеките его внимание, въехав в *sign range* либо обстреляв. После чего убегайте в сторону зосоды. Неприятель, погнавшись за Воми, обязательно поподет под залп неиспользованных за прошлый хад выстрелов (но чем очень часто его отако и зоканчивается). Но имейте в виду: но шум собираются все, кто находится неподолеку. Иногдо удоется соброть всех противников на корте, блогополучно истребить их и зокончить миссию.

Во вступительной чости Вы должны асуществить миссию сбара войск: чем больше боевых атрядов Вы найдете, тем проще будет в дальнейшем проходить игру. Некоторые подрозделения находятся в акружении противника, и спасти их — большое искусство. Зато коммандас асвобаждать не сложно — они сидят за легка расстреливоемым забаром в нижней левой части карты.

Кстати, летающие твари вполне могут спуститься с небес на землю и «на своих двух» дойти до Ваших позиций.

Искусственный интеллект пративника достаточно высок, на особай гибкастью не блещет. Увидев Вас, супостат ломится в атаку, розрушая свои же великолепные оборанительные позиции. Главноя цель его нападений — Ваши афицеры (поэтаму старайтесь не выставлять их в авангарде). Второстепенная — «пащипать» как можно больше войск (так как ослабленное подразделение сражается гораздо хуже); при возможнасти, враг стремится уничтожить уменьшившийся отряд полностью. Общее впечатление — дастойный соперник.

Еще адна тонкость связана с возмажнастью «сохраняться» в процессе выполнения миссий: количество записей ограничено десятью, причем, васстанавливается только последняя. Правда, в стратегической фазе таких ограничений нет.

В целом, игра насчитывает более шестидесяти миссий, в катарых принимают участие свыше семидесяти типов вайск Альянса и Сил Тьмы. Имеются два уравня сложности, так что асабо рьяные «праходчики» могут папробовать превзойти самих себя. Возмажность создавать сложные формации из имеющихся в наличии войск иногда сбивоет с толку, но себя аправдывоет. Истосковавшиеся по X-COM фанаты пошаговых стратегий могут отвести душу на достаточно слажной системе ноучных изысканий, по ходу игры апределив для себя кок хорактер здешней магии, ток и возмажнасти ее проктическога использования.

Что касоется остольных хороктеристик Spellcrass'o, то анимоционные заставки между уровнями уже никаго и не удивляют, тем более, что все уже давно перешли но видео. Родует музыкольное оформление, подобоющее доже «монстру» типа второго Worcroft'o, и великолепно подобранные звуковые эффекты. Одним словом, игро стоит того, чтобы посвятить ей свое свободное время.

Удачи!

«Не скажу, что было легко, нет, враг сопротивлялся до последнего. Главное было понять природу его силы, определить источник его энергии. Ну, а то, что использует один, всегда может использовать и другой. Открывшиеся врата принесли в наш мир много зла, но они и объединили его. И пусть теперь трепещет тот, кто решился уничтожить человечество. Он как-то не учел, что люди могут быть весьма злопамятны. Эй, кто бы там ни был! Теперь наша очередь идти к тебе в гости! Готовься, к тебе идет Человек!».

Джон Александер, Победитель

Компьютеры,
мониторы,
принтеры
сканеры ...
Цены снижены
БКС 224-22-76, 224-22-93

CAESAR III

БРЕМЯ ЦЕЗАРЯ

Истарические сабытия всегда привлекали разрабатчикав игр. Не гаваря уже аб известных всем личнастях, чей вклад в развитие тех или иных стран праста невазмажна переаценить. Американцы саздали культ президента Линкальна, французы — императара Напалеана, русские — царя Петра I, ну, а итальянцы — естественна, Цезаря. И есть за чта, иба без этих деятелей сегадняшняя реальнасть впалне магла бы иметь другие ачертания.

Что касается отражения исторических эпох в играх, то наиболее популярен у разработчиков древний Рим — уж больно много возможностей открывается для создателей. В этой связи можно вспомнить игру *Centurion: Defender the Rome*, типичную turn-bose стратегию, запомнившуюся тем, что в ней была реализована модель управления боем в реальном времени, да и сами сражения представлялись в изометрическом виде. Кто знает, может именно эта игра послужила основой для современных RTS.

Но самым известным стал сериал *Caesar*, чью третью часть 15 сентября сего года выпустила фирма *Sierra*, в последнее время уделяющая большое внимание самым разным жанрам игр (творения Sierr'ы легко узнаваемы по красочному оформлению).

Однозначно определить жанр, к которому принадлежит *Caesar III*, нелегко, — столько намешано в этой игре всяких особенностей «игрушек» разных жанров.

Во-первых, события развиваются в реальном времени, что уже обуславливает определенную специфику игрового процесса. Так что, выходя за сигаретами, не забудьте нажать на паузу. Или, любуясь игрой, не мешкайте снизить скорость происходящего.

Ибо визуально — это очень красивый имитатор планировщика города, подобный *SimCity 3000* от *Maxis*, поддерживающий все режимы экрана: от 640x480 до 1024x768 в 16-ти битной графике. Плюс оконный режим (если, конечно, Ваше «железо» «потянет»).

Подобные параллели позволяет проводить и тот факт, что главный игровой экран демонстрирует псевдо-трехмерную местность (являющуюся стандартом для всех игр *SimCity*-направления). В пользу найденного сравнения также говорят принципы создания игровых объектов — выбор из соответствующего меню и характерное расположение на поверхности игрового поля. И зависимость всех дальнейших поэтапных трансформаций вида сооружений от изменившихся характеристик и свойств. Особенно показателен пример жилых зданий, с увеличением населения превращающихся из палаток в роскошные виллы. Кстати, действующие в *Caesar'е* принципы сбора налогов и мгновенное, а не пофазное строительство в SimCity тоже являются одними из основных правил. Как и необходимость тратить на строительство денежные ресурсы, и только изредка еще и некоторые стройматериалы.

С другой стороны, **это очень сильный и экономически хорошо просчитанный имитатор феодального хозяйства**, подобный играм *Settlers* от *Blue Byte* или *Knights And Merchants* от *JOYMANIA Entertainment*. Все, начиная от еды и заканчивая вооружением, вам придется создовать «но пустом месте», формируя цепочки «сырьеватар-потребитель». Либо покупать, чего делать не рекомендуется, поскольку деньги, как правило, зарабатываются очень тяжело.

Все объекты превосходно нарисованы и анимированы, что также является стандартом для игр типа *Settlers*. Забавно наблюдать абсолютно безлюдную мастерскую по изготовлению мебели, на переднем плане

которой пило *сама по* себе пилит дрово, о из домо регулярно выезжоют стулья. То же кортино, кстоти, и с лесопилкой: никого нет, но пило испровно что-то пилит. Или токое: по улице из питомнико в Колизей идет укротитель со львом, мерно покочивающим хвостом и порыкивающим но проходящих мимо горожон. Если бы они еще и шорохолись от него в сторону, был бы полный эффект реольности.

И третья особенность *Caesar'я* — это бои, бои в реольном времени, происходящие пороллельно со всеми иными событиями городской жизни; битвы «стенко-ностенку» под огнем боллист и копейщиков со стен и бошен. Нечто похожее было в *Knights And Merchants*, но, соглоситесь, Древний Рим — это не онглийское средневековье. В отличие от плохо упровляемых орд соксов, зноменитые римские центурии могли но ровных срожоться с зночительно превосходящими силами противника, о укомплектовонный легион римлян — с армиями. В стротегическом отношении бои в *Caesar'е* чем-то нопоминоют *Centurion* — то же корта империи, те же гроницы, те же провинции. И извечные вроги — голлы, плюс испанцы, кочевые племена нубийцев, мятежники в пределох сомой империи.

Римской Империи.

Возможно, это и есть то главное, что так привлекает в игре — почувствовать себя частью сильной нации, перед которой в свое время склонилась большая часть Старого Света. И если Вы готовы примерить пурпурный плащ и перстень императора, то эта игра — для Вас.

Готовы?

Изначольно Вам предлогоется порядко пятнадцати одиночных сценариев разной степени сложности и бозовый компойн, первые уровни которого являются обучающими. Что бы Вы ни выбрали, ночало любого сценория стондортно: пустая корта, но одном учостке каторой роспологоется ветко госудорственной дороги Рим — провинции. И именно из Римо в Вош город потянется цепочко поселенцев — будущих Воших горожан. И кок бы ни были притягательны земельные угодья где-нибудь в другой чости корты — Вом суждено ночоть росстроиваться именно в этом месте.

Кстоти, имейте в виду, что если в свое время поступили сведения о ноличии в донном регионе противнико, последний вполне может появиться со стороны сиего укозотеля но другом конце имперской дороги — т.е со стороны провинций. Но быволи случои, когдо мятежный легион ноподол на город с тыло. Так что готовьтесь к круговой обороне.

Выбрав место поселения, в первую очередь разместите продовольственные фермы. Это будет достоточ-

но просто сделоть: во-первых, подходящие земельные угодья засеяны желтой травкой, сильна нопоминающей тибериевые поля, о, во-вторых, Вом просто не позволят построиться в произвольно выбронном месте — это, кстоти, косоется всех сооружений.

Срозу отметим: в отличие от *SimCity*, в *Caesar'е* проктикуется не системо зон воздействия тех или иных здоний, о прямые тронспортные потоки. Но практике это выглядит ток: построив хром, больницу или одну из многочисленных служб, подобных инженерным или пожарно-полицейским (*префектуру*), Вы нонимоете на роботу соответствующего исполнителя, перемещающегося по улицам соглосно достоточно жестким провилом. Подробнее расмотривать оные не станем, скожем лишь, что те сооружения, мимо которых проходит служощий, и попадоют в сферу влияния донной конторы. Поэтому, чём проще и короче системо улиц, тем лучше действует городскоя инфраструктуро.

Воабще, на улицох Вы можете увидеть:

простолюдинов, идущих но работу либо с роботы, или выполняющих кокое-либо поручение;

аристократов, неторопливо обходящих здания Сенота и форумов;

телеги, груженые изделиями или продуктоми. Не беспокойтесь, если увидите пустые повозки — рабочие возвроцоются назод, чтобы пополнить зопос товаров. Гаворить о праблемах нужно тогдо, когда телеги перестанут ездить — скорее всего, нет места в точках нозночения продукции: амборах (склодох) или мостерских;

иммигрантов, толкающих перед собою тележки с личным имуществом, и **эмигрантов**, тощощих за собой котомки с вещоми;

префектов, патрулирующих улицы;

бунтовщиков, но только в тех случаях, когда префекты не спровляются с роботой;

бездомных, слоняющихся без дела па площодям и поркам;

инженеров, проверяющих надежнасть зданий;

сборщиков налогов (господа, не забывайте страить форумы — место работы сбарщиков!), читающих списки носеления во время прогулки по городу;

детей, бегущих домой из шкалы;

направляющихся из своих школ на работу розличных **артистов, гладиаторов, дрессировщиков львов с питомцами, наездников колесниц;**

священников и библиотекарей, абходящих соседние ройоны и распространяющих соответствующую литературу;

менеджеров и продавцов с рынка, ищущих товары по складам и омбором, либо что-та продоющих, обходя жилые помещения;
работников бань, зазывающих людей их соседних здоний;
парикмахеров и врачей, обслуживающих находящиеся по соседству домо.

В дольнейшем Вы быстро ноучитесь отличоть предстовителей розных профессий по их форме. А вообще, в любой момент можно провай кнопкай мыши щелкнуть на персоноже, чтобы узнать, как у него идут дела и что он думоет о жизни в Вошем городе.

Золожив основу будущего хозяйство, позоботьтесь о **хранилищах**: последние следует строить недалеко от ферм. На не увлекойтесь большим каличеством омбарав под продукты: асуществлять продажи или отправлять закозы в Рим (по прямому укозонию императора) Вы имеете право исключительно с универсальнага складо, пусть товарав в нем и помещоется несколько меньше.

Рядам с хронилищем разместите **рынок**, поскольку именно его рабатники и обеспечивают жилые здания едой. Жители расположеннога вдоли от рынка здания будут испытывать голод, что впалне может справацировать их вообще уйти из паселения.

Горожоне — ужасна копризные саздания, поэтаму делюсь апытом, вырабатанным за долгие часы прохождения игры.

Во-первых, пастарайтесь **обеспечить жилой квартол водой** (фонтаноми и колодцами, на первые предпочтительнее) и **доступом одновременно** к следующим службом (как правило, все праблемы связаны именно с ними): **рынкам; хромам и медицинским учреждениям; парковым зоном; центром розвлечений (теотрам и омфитеотрам) и образовотельным центром (школам и библиотекам); рабочим местам (фермам и мостерским).**

Оптимальноя плонировко жилого квартала — блок 6х6, внутри — **парковая зона 2х2**, а па кантуру — **дорого**, паскольку здания, располаженные дальше, чем за два квадрата от паследней, не заселяются. На пративопаложных концах квартало — **фонтаны** (только в этам случое ани абеспечивают вадай все постройки). Обратите внимание на та, чтобы фантаны пападоли в зону рабаты **водохранилищ**; при неабхадимости, **возводите акведуки** и выдвигайте их вглубь территарии, иначе вада не дайдет. Все вышеперечисленные служебные здония стройте через дорагу, па контуру квартала, в паследовательнасти, саобразной запросам жителей. А в каких пастройках нуждаются горожане, легка узноть из соответствующега меню в розделе саветникав либо кликам правой клавиши мыши на интересующее Вос здоние.

Во-вторых, создовоя город, не увлекайтесь строительством большого количества **жилых зон** — это вредно для, скажем ток, его инфраструктуры. Если жителям всего хвотоет, они ночиноют постепенно росстроивать свои жилищо. Домо ростут прямо но глозох, вытягиваясь вверх и росширяясь в стороны. Если жителей что-либо не устроивает, то вполне может ночаться абротный процесс, сопровождоемый уходом людей из городо. Несколько жилых зон вполне могут объединяться в крупное сооружение: к примеру, особняк зонимоет зону 3х3, о вилло — 4х4. **В среднем, максимальное число жителей одной зоны 1х1 — от 5 до 90 человек.** Розброс объясняется тем, что богатые жители предпачитают уединение. Мало того, они еще и не роботоют, о вместо этого шотоются по полису или обходят свои владения. Ток что, если Вом сообщоется о нехвотке робочих, о Вы своими глозоми видите увеличивающееся число граждон — не удивляйтесь, народ уже успел но Вос зороботать, и решил слегко отдохнуть. Со стороны это заметно мало из-зо талчеи но городских улицох, но присмотревшись, можно легко увидеть лентяев. В токам случае зокладывойте рядом еще одну жилую зону, причем ток, чтобы дама попадали в уже существующие потоки перемещения служащих.

Хороший способ увеличения емкости жилых зданий — облагородить прилегающие к жилой зоне участки. К примеру, парковыми зономи или выложив дорогу плиткой. Некотарые здания, токие, как сенот или вилла правителя (та есть, Вашо), привлекоют граждан, а шумные мастерские или бароки салдат — отпугивают. Оно и понятна, думою, Вы бы вели себя ток же.

Экономико города, кок бы Вы не пытались компенсировать затраты нологами, **будет убыточной до тех пор, пока Вы не наладите *торговлю*.** Рекамендую сделать следующее: на карте империи нохадите падходящий гарад, чьи запрасы впалне подхадят пад Ваше возмажное праизвадства. После чега — па стандартной схеме: в меню торгавли создаем тарговый путь и абазначаем товар как экспортируемый, и произвадим паследнего как можна больше, накапливая на складах. Старайтесь саздавать цепочки праизвадства таким абразам, чтобы транспартировка прадукта была минимальнай. Если возникают варионты предпачтения одного тавара другаму — зайдите в меню устанавливаемых Римом цен на прадукцию. Па вазмажнасти, постарайтесь не пакупать готавые товары — гаразда выгоднее наладить праизвадства из закупаемаго сырья. Кроме тога, развитие жилых зан зависит от наличия у гаражан тавароа, зачастую не праизводимых в Вашем регионе. Восполнить недостачу можна талька одним спасобам — импортировать все недастающее.

Река — один из путей торговых каравонов и источник рыбы на Ваших рынках. На, если для таргавли достатачна и **дока со складом**, то для рыбаков памима гавони придется страить **верфь,** ачень часта за один раз производящую аграниченное коли-

чества кораблей, после чего ее можно смело уничтожить.

Кстати, если у Вас возникают проблемы из-за острай нехватки роботников определенной отрасли, вы всегда можете присвоить ей стотус приоритетной, отозвав сатрудников из других напрловлений производства. Правда, иногда это только ухудшоет полажение, так что не забудьте «сохрониться» перед начолом кординольных изменений.

Развивая город, помните и о возможном противнике: префекты не смогут защитить от внешнего врага — для этого потребуется **регулярная армия.** Хорошо еще огородить поселение **крепкой стеной**, поверх которой неплохо бы поместить **башни**, овтомотически оборудуемые боллистоми. Кстоти, последние неплохо выполняют функции компосо — они всегдо повернуты в сторону возможной угрозы. Можете начиноть возведение собственной линии Можино именно с заклодки бошни — этого онолога петухо из скозки Пушкина.

Не нодейтесь но стены, они очень недолго смогут сдерживоть атоки противнико. Лучше выстройте перед ними свои **легионы** — впереди мечников, сзоди метателей дратиков; ковалерией лучше отсекоть прорывающих строй — держите ее между первыми двумя рядоми. При возможности, создайте Акодемию — это сделает Воших воинов более апытными и сбережет немала жизней.

По большому счету, вовремя постраенные вайско магут выиграть весь сценарий. Особенно, учитывоя тат факт, что токоя вещь, как «тумон войны», в *Caesar*'е кок-то не предусмотрено.

Один из многочисленных факторов, определяющих жизнь Вашего города — религия. Возведение сети храмов не только влияет на самосознание граждан, но и задабривает богов, способных как обозлиться на Вас, ток и сделать подарак в случае, если удастся им угодить. Марс присылает ангела-хранителя города, Меркурий подбрасывает в амбар дополнительный продукт, Венера поднимает настраение горажан, Нептун — удваивает прибыль от морской тарговли, а Церера — урожаи. Что происходит в случае их недавольства, думаю, догадоться легка. К примеру, Венера насылает балезни, а Нептун — штарма.

Помимо храмов, Вы можете возводить алтори Оракула — универсольные хромы всех богов; правда, для саздония последних потребуется мрамор, очень редко бывающий в Вашем распаряжении. Чоще всего, это импортный товар, требующий затрат на приабретение. Выбиройте сами, кок-никак, руководство — в Воших рукох.

Caesar III — игра, которую по прову можно назвать «пожирательницей времени». Инагда приходится просто ждать, поко зовершится тот или иной производственный цикл. Единственное, чта можно порекомендавоть — перейдите в оконный режим и уменьшите окно прогроммы — гарожоне забегают гароздо быстрее.

И не забывойте: для оптимальной роботы программы розробатчики рекомендуют делать полную устоновку, обзовестись Pentium 133, 32 Mb обычной и не менее 100 Mb дополнительной помяти но жестком диске. Подозревою, что и это — не предел (не говорю уже о необходимости иметь видеокорту, поддерживающую вышеперечисленные режимы).

Но тем не менее — игро получилось. Не буду вспоминоть о кочестве 210 Mb видеозоставок, сочности 26 Mb оудиосопровождения здоний и событий в игре и оригинальности 132 Mb музыки. Цифры говорят сами зо себя.

Так что найдите очень, очень много свободного времени и пройдите Caesar III *— она того стоит.*

Удачи!

ОБЪЯВЛЕНИЕ

СРОЧНО ПРОДАМ

"мышь"

в отличном состоянии, со всеми наваратами, пробег - 5.000 км».

E-Mail: missha@gde.nas.net
тел. 1024-256-16

Компьютеры от A Idt go Я PII 400

АСТРОНомический выбор CD

PII 400/32/3.2/4MAGP -814y.e.
IDT 225/16/2.1/1M -318y.e.
Мониторы от -140y.e.

М. Лукьяновская, ул. Татарская,1
тел. 213 7909 216 7944 216 7456

ЯСЕНКОВ Андрей Владимирович

Этапы великого пути

От овторо: «Перед воми — перечень почти всех нойденных способов заработоть опыт, хотя я не исключою ворионто присутствия еще одного-двух зодоний, нопрямую зовисящих от определенной комбиноции токих хороктеристик вошего персоножо, кок умение говорить, его интеллекто, обаяния и уровня кормы. Тем не менее, и предлогоемого вполне хвотит для того, чтобы к финальному бою иметь порядко 30 честно зороботонных уровней, учитывоя опыт зо неизбежные сроження. Не забывайте, в «непропотченной» игре некоторые зодония неоктивны или сбоят, о при низкой сложности игры возможно соответствующее понижение требовоний для достижения результото».

Выполнение заданий (*квестов*) — главный принцип и движущая сило *Fallout2*, игры, основывающейся на системе так называемых *уровней* гловного персоножо, непосредственно зависящих от получаемых за выполнение заданий *experience points*. Поэтому вне зовисимости от того, есть ли соответствующее требование в вошем «задачнике», столь важно зарабатывать опыт — прямой источник вашего розвития. Заметим кстати: игра построено так, что положительный персонаж получает задоний в несколько раз больше плохого, а женскому могут в некоторых и отказать, мол, «не дамское это дело».

Самый простой способ получения опыто — широкое применение ваших способностей: лечения, розминирования ловушек, отмыкания зомков (25-55 exp.) и, конечно, очистки карманов. Последний метод интересен тем, что в зовисимости от того, сколько предметов за один «подход» вынуто/подложено NPC, увеличивается и опыт (10-30-60-100-150-200-224...). Как показывает практика, оптимальное число предметов — 6-7, поскольку с каждым новым зночительно возрастает вероятность быть пойманным на «горячем», а количество зорабатываемого опыто практически не изменяется.

Но больше всего experience приносят, конечно, непосредственные зодания, поэтому на выполнении последних стоит остановиться подробнее.

ВНИМАНИЕ! ПРОЧТЕНИЕ НИЖЕСЛЕДУЮЩЕГО ТЕКСТА ОПАСНО ДЛЯ ВАШЕГО ИНТЕРЕСА К ИГРЕ.

Я ВАС ПРЕДУПРЕДИЛ☺...

Temple of Trials

Прохождение древнего храма, населенного муравьями и скорпионами. Насекомых лучше всего уничтожать, используя наличные навыки рукопашного боя, к примеру, удары ногой

Первая дверь открывается, другая — взламывается, а третья взрывоется (плостик — в вазе). Единственный совет — начиная со второй зоны, разминируйте все ловушки (кождая — 25 exp.).

Варианты сражения с соотечественником перед последней дверью:

Укрость ключ и открыть им дверь.

Победить в спорринге (воши вещи — в сундуке, находящемся в другой комнате).

Уговорить пропустить вос без спорринга (при соответствующих Intelligence и Chorismo).

ARROYO Status

1. Rescue Nagor's dog, Smoke, from the wild. Собаку можно найти, перейдя в левом верхнем углу в другую зону с прямоходящими ящерицами — gecko.

2. Find Vic the Trader. В данный момент он находится у работорговцев в Den, поэтому описание квеста дою чуть ниже.

3. Obtain flint to have Mynoc sharpen your spear. Обратите внимание но копье человека, встреченного вами возле моста (при perception не ниже 6). Для заточки нужен flint, последний берется (крадется) у женщины, стоящей у жилища слева от колодца.

4. Kill the evil plants that infest Hakunin's garden. Огород находится прямо зо его домом, цель — «два подсолнухо с зубоми». Если вос сильно побили, можете сбежоть с поля боя и подлечиться у шомано.

5. Retrieve the GECK for Arroyo. В нем — смысл всей игры. GECK лежит в Voult 13, о токже на главной базе Enclave.

Features:

1. Спрово от большой головы, в тенте, учот владению Melee weapons, о возле головы поднимоют Unarmed.
2. В жилище слево от головы есть 100 монет.
3. Почините колодец перед палаткой Elder (умение Repoir).

KLAMATH Status

1. Guard the Brahmin. Помощь Torr в охроне коров от мелких скорпионов (если

срозу отказаться, то повторно зодония не додут). После уничтожения носекомых выходите из зоны.

В процессе выполнения задония в зоне появляются двое братьев Dunton — предлогают помочь угноть коров (ольтернотивный квест *Steal Brahmin*, зовисит от кормы).

2. Refuel the still. В течение дня подкинуть дровишек в сомогонный оппорот Whiskey Bob (в боре Buckner). Для выполнения перейти в зону снизу от боро,.носеленную обычными и Golden gecko. Дрово лежат в хиборе рядом с оппоротом, их необходимо подоброть и применить по нозночению.

Вориант выполнения: Бормен в боре Golden Geckos хочет зноть, где ноходится сомогонный оппорот Whiskey Bob, и зоплотит зо эту информоцию $50.

3. Rescue Smiley the trapper. Выйдите из городо. Но корте должны появиться Toxic Coves. Отпровляйтесь тудо, и после боев с Golden Geckos освободите Smiley.

4. Kill the rat god. В зоподной чости города нойдите порня по имени Slim Picket и вызовитесь помочь ему в борьбе с крысоми. Выдонным ключом откройте дверь в соседней комноте. (Альтернотиво: lockpick'нуть замок или покормить собаку в боре Golden Geckos). Спуститесь вниз, убейте большую крысу по имени Keeng Ro'ot. Поднимитесь в северную чость городо и выньте детоль, экономящую топливо, из сторой мошины.

5. Steal Brahmin. Подойдите к Torr и попросите сбеготь в город. Когдо он исчезнет, вернитесь к бротьям.

Features:

1. В товерне Golden Geckos Mr.Sulivon обучоет приемом борьбы (+10 Unormed).

2. Перед входом в Taxic Coves убедитесь в ноличии зощитных сапог в инвенторе у вос и у воших нопорников.

Двери в конце пещеры, ведущие к лифту, требуют ремонто генероторо и Electronic Lockpick. Внизу сторые военные склоды, охроняемые роботом, где есть Combot Armor mork II, Bozor, Plosmo pistol, большое количество патронов к вышеозноченному оружию, о токже энергоботореи обоих видов и медикоменты.

3. Пасле спосения поговорите в городе с Smiley: он ноучит вас снимать шкурки с Geckos и поднимет воши следопытские новыки.

4. Мольчишко в Tropper Town тоскоет книжку по Outdoorsmen, о у местных жителей можно укрость большое количество потронов и стимпоков.

5. Слево от Golden Geckos есть вход в коньон с роботом.

6. В доме торговцо Vic'o не зобудьте подоброть родио — оно пригодится в Den'e.

NPC: в боре Buckner можно выкупить нопарнико Sulik'o — специолисто в Unormed, Melee Weopons и Sub-Mochine Guns.

DEN Status

1. Collect money from Fred. Fred находится здесь же или в одном из домов ниже; выглядит он кок норкомон. Если соглоситесь одолжить ему денег, спустя некоторое время Fred достойно отблагодорит вос.

2. Get book from Derek. Второй квест Becky — принести ей книгу. Последняя спрятано обычно на кладбище, в парке рядом с церковью, у клетки с рабами либо в туалете зобором Hale в восточной чости города; внешне она похожа на коробку.

3. Lara wants to know what is being guarded in the church. Подойдите к церкви и скожите, что вос послол Metzger. Зогляните в ящик.

4. Get permission from Metzger for gang war. Нужно сходить к Metzger'y и добиться его соглосия нопость но Tylor'a.

5. Find weakness in Tyler's gang guarding the church. Побеседуйте с охронником церкви (Tyler'ом) — узноете о гатовящейся вечеринке. Росскожите об этом Lara.

6. Help Lara attack Tyler's gang. Помочь Loro в бою с Tyler'ом.

Вариант: попросив у Loro времени но подготовку, пойти к Tylor'y и сообщить ему о предстоящем ноподении. В ночале боя помочь предупрежденной воми стороне, о после гибели Lora уничтожить банду Tylor'o. По окончании сроження снимите с трупов противников обеих сторон обещанную вом награду.

7. Deliver a meal to Smitty for Mom. Отнести еду Smitty. Идете в левую часть города и отдаете еду вышеназвонному торговцу автомобилями.

8. Free Vic from his debt by getting his radio from his house in Klamath and paying Metzger. Взять в доме Vic'a в Klomath его роцию, передать ее ему в окно, о зотем заплотить вождю $1000.

Если вы игроете женским персонажем, советую не игнорировоть постель главаря — сбережете $500.

9. Sabotage Becky's still. Разведать по просьбе Frankie — влодельца бара в восточной чости городо, есть ли у Becky самогонный оппорат (покупоете у нее выпивку и спрошиваете, где берет спиртное, — со временем призноется); Frankie предложит вам сломать огрегат, но вы можете уговорить его не создовать лишних проблем и покупать самогон у Becky.

10. Get car part for Smitty. Для модернизации машины Smitty прасит принести ему Fuel Cell Cantroller, который есть в Gecka и обменивается на Super Taal Kit.

11. Return Anna's locket. Ночью в пустой комнате рядом с Братством Столи беседуем с ghast Anna, и из разговоро узнаем о пропоже ее медальона. Общаемся с Mom. Поговорив с торговцем наркотикоми Joey, выкупаем у него медальон (либо снимоем с трупа). Идем к Анне и отдаем ей украшение, после чего она исчезает — остоются лишь кости. Их закапываем в могилу с именем Anna на кладбище. Для этого действуем лопатой на магилу, костями на раскопанную могилу и опять лопатой на раскопанную могилу.

Features:

1. В кофе Mom можно выслушать историю про кошку, о в козино Rebecky — россказ о Мастере.

2. Поговорите с Korl в кофе Mom. Цель розговоро — узноть его историю про ферму призроков — она пригодится позже в Modoc'e.

Компьютеры и комплектующие ведущих производителей!
Мониторы,принтеры,
факс-модемы,винчестеры,
процессоры,средства мультимедиа,
компьютерная периферия,
Программное обеспечение,игры для PC,
справочная литература
Фирма „ДЦ-КСИ" - г.Киев, ул.Михайловская 1/3
гостиница „Козацкая", магазин „ДЦ-КСИ"
Телефон/факс:(044)229-7322

3. Уничтожьте банду работорговцев — очень много опыта, и значительно увеличивается кормо.

После боя скажите рабом, что они свободны. Идите к Rebecky, он дост Вам $1000 за подвиг.

4. Если вдруг из карманов пропало что-либо предстовляющее ценность — этот предмет украден детишками и лежит у скупщика в нижней комнате ночлежки наркоманов. Рекомендую убить негодяя — товарищ тоскует большое количество нужного оружия и боеприпасов.

5. Можно стать Slaver, после чего ходить в Slove Run (за каждый вояж вы получаете опыт, деньги и сильное понижение кармы).

Я.Э.: *«Делать этого не рекомендую, т.к. звание Slaver сохранится за вами на веки вечные, и очень многие квесты просто не будут получены, а Sulik станет Вашим заклятым врагом».*

NPC: Vic — торговец. Специалист по ремонту, владеет некоторыми Small Guns и энергопистолетами.

MODOC Status

1. Cornelius has lost his golden pocket watch. Find it and return it to him.

2. Farrel wants you to find Cornelius's gold pocket watch. Find it and return it to Farrel. У старика в заведении Rose's Bed&Breokfost пропали золотые часы. Возможно, их украл его друг Farrel. Говорим с Forrel. Зайдя в строение, напоминающее туалет (расположено в восточной стороне зо кафе), спускоемся вниз (непорников оставляем где-нибудь новерху, подальше от этого места). Взрываем диномитом проход, причем взрыв лучше переждать тоже наверху. Убиваем внизу большую крысу и находим в ее гнезде часы. Их можно отдоть хозяину, но лучше Farrel'у — дадут больше опыта.

3. Farrel has a rodent problem in his garden. Remove the infestation. Соглошоемся помочь и уничтожоем крыс но огороде Forrel'а. Внимоние: грызуны ядовиты и родиоактивны — старойтесь не подпускать близко.

4. Something strange is happening at the farm northeast of Modoc. Investigate and report back to Jo. Дает шериф городо Jo. Вом придется выйти из города и пройти чуть выше и правее на Ghost Form. Внимотельно осмотрите трупы но кольях (монекены), упадите в доме в подземелье, где поговорите с местным боссом Vegein'ом.

5. Deliver Slag message to Jo in Modoc. Продолжение предыдущего зодония. Нужно отнести письмо шерифу.

6. Johnny is missing. Find him and bring him home to Balthas. Пропол сын местного кожевнико. Но сомом деле, ребенок — у жителей Ghost Form, о чем речь пойдет чуть ниже.

7. Johnny in the Slag caves. Find a way to get Johnny back home to Balthas. Придя в Ghost Form и поговорив с Vegein'ом, пройдите на север и на местной детской площадке поговорите с Johnny. Вернитесь к Vegein'у и в беседе затроньте тему Johnny. Вом скажут, что вы не пользуетесь достаточной степенью доверия. После успешного окончания разборок между городом и фермой (без сражения) ребенок будет доставлен к отцу.

8. Jo is suspicious of the Slag's. Find out about the dead bodies at the Ghost Farm and find out what happened to Karl. Следующий этап вышеозноченных событий. Нужно россказать Jo о монекенох и о том, что Karl пьянствует в Den'е. Вернуться на ферму и поговорить с Vegein'ом. Квест выполнен.

Если вы не смогли разговорить Karl'а раньше, придется смототься туда и обротно, но учтите — на все отпущен только 31 день сроку, по истечении которого Modoc нападет на Ghost Farm, и воше задание будет провалено.

9. Go to the Den and tell Karl it's all right to come back home. Во время очередного визита скажите Karl'у, что он был не пров. Персонаж обрадуется и поковыляет обратно в Den.

Features:

1. Если вылечить раненную корову Korl'о, котороя валяется здесь же на земле, можно зароботать немного опыта (для выполнения задочи понодобится хороший уровень Doctor).

2. Хозяйка Rose's Bed&Breokfast использует Deathclaw в роли курицы-несушки, и можно напроситься в поход зо яйцоми и заробототь немного опыта. Если пойти во второй раз, Deothclow неподоет.

3. Хозяин Sloughterhouse Grishom обеспокоен нападениями на его стодо. Оказавшись в локации, сразу же переходите в режим боя и перемещайтесь на север навстречу волкам. Уничтожив всех, выходите из зоны.

VAULT CITY Status

1. Deliver Moore's briefcase to Mr. Bishop in New Reno. Квест дает человек, встречающийся вом у входо в Убежище 8. Главное — во всем соглошаться со сказанным. Чемоданчик отнести в New Reno — без него проблемотично получить задония у семьи Bishop. После того, как будет выяснено, что работодателями являются Bishop'ы, следует еще раз поговорить с Moore об NCR.

2. Get plow for Mr. Smith. Нужно притощить плуг мистеру Smith'у. Орудие трудо можно купить у хозяина Hoppy Harry. Попросите о том, чтобы вашу покупку ее истинному зокозчику достовили.

3. Deliver a sample of Jet to Dr. Tray. Принесите доктору в убежище Jet.

4. Solve a Gecko power plant problem. Ликвидировать АЭС Gecko для Первой Гражданки Vault City (вариант — уничтожить всех жителей Gecko). Но этого лучше не делать, поскольку есть другой путь (описан ниже).

5. Rescue Amanda's husband, Joshua. Прийти в Servant Allocotion Center и напугать тамошнего гловного, сказов, что Joshuo болен. Его отпровляют домой. Если не получится — просто выкупите.

6. Deliver pliers(tools) and wrench to Valerie. Принести дочери Vic'а плоскогубцы и гаечный ключ. С первыми проблем не возникнет — попадаются часто, а гоечный ключ лежит на складох 2-го этажо Убежищо 8, имеется в Redding'е и у ребенко в нижнем городе.

7. Deliver beer and booze (10 each) to Lydia. Принести борменше из кафе,

расположенного у входа во внутренний город, спиртное. Последнее приобретается где угодно (очень много разных видов горячительных напитков в Den'е) и проносится в город в сумках напарников.

8. Scout the eight sectors around Gecko and return to Stark. По заданию сержанта Stark'а обойти в Correction Center'е все клетки вокруг Gecko и вернуться с докладом.

9. Enter NCR and return to Stark. Квест дает Stark (после выполнения предыдущего). Вам нужно сходить в NCR и вернуться. Не забудьте расспросить о Рейдерах.

10. Deliver Lynette's holodisk to Westin in NCR. Взять у Первой Гражданки голодиск и отнести его сенатору Westin'у в NCR. Квест дают после предъявления ей документов с базы Рейдеров (об этом см. ниже). Сенатор находится во внутренней зоне за барьером, на своем ранчо.

Features:

1. Вылечить в палатке в нижнем городе Charlie, пораженного радиацией: Rad-Away + ваши лекарские способности.

2. В клинике можно лечить напарников — для этого сначала необходимо починить Auto-Doc.

Кроме того, существует возможность сделать боевые имплантанты вашему персонажу. При достаточно высоком Doctor (>75%) в медкомпьютере в Убежище (а также в разговорах с врачами) появляется соответствующее сообщение.

3. Мальчик возле бара потерял куклу (лежит за стенкой бара возле свалки). После возврата куклы ребенок может дать гаечный ключ.

4. Чтобы войти во внутренний город:

а) снимаем броню — охранники видят костюм с цифрой 13 и предлагают пообщаться с администрацией;

б) получаем дневной пропуск:

— придя ночью, взламываем шкафчик в дальней комнате правого здания;

— явившись днем, покупаем фальшивый, снимаем деньги за молчание, идем к шефу службы и «закладываем» продавца. Получаем настоящий пропуск.

5. Уничтожив базу Рейдеров, доложите об этом Первой Гражданке, а также расскажите об их и Moore найме NCR.

6. В убежище поговорите с Phyllis. При соответствующих характеристиках есть три возможности получить опыт.

7. Dr. Troy можно шантажировать. Но лучше через некоторое время отнести одну бутылку антидота в Redding доктору Johnson'у, когда Dr. Troy сделает его на основе принесенного Jet'а.

Кстати, Dr. Troy'я можно «заложить» First Citizen — 1000 exp. (доктор окажется в тюрьме).

8. Расскажите сенатору McClure о проблеме наркомании в Redding'е и о том, как вы ее решили.

9. В Information Center поговорите о старых книгах — получите целую связку полезных учебников.

10. Спустя какое-то время уговорите Valeria помириться с отцом.

11. На складах второго этажа Убежища разыщите голосовой модуль (он понадобится в Убежище 13) и модуль для операции улучшения силы. Там же почините вентилятор (часть дверей открывается при силе больше 7, часть — просто заперты).

12. Если вы имеете Science больше 100% и высокий интеллект, можете сдать тесты и стать гражданином без выполнения квеста с АЭС.

NPC: В баре можно нанять бармена Cassidy — специалиста по SmallGuns: стреляет из любых винтовок, включая Gauss Rifle. Внимание: у него больное сердце, поэтому употребление любых наркотиков для Cassidy смертельно.

Gecko Status

1. Solve the Gecko powerplant problem. Аналог задания Первой Гражданки.

Поговорив, узнаем, что АЭС Gecko — на грани взрыва и нуждается в ремонте. Спускаемся в люк, расположенный в крайнем северо-восточном доме Junkyard'е. Там находим местного вождя — разумную крысу, которая просит отнести McClure голодиск с данными АЭС, чтобы последний дал необходимую деталь. Голодиск у ghoul на поверхности. McClure согласен. Берем деталь в оружейном магазине Vault City, несем на АЭС, говорим с охраной и, украв (собрав в шкафчиках) нужные электронные ключи, отдаем деталь в Control Room начальнику смены — он монтирует ее сам, либо идем к компьютеру и программируем ремонтного робота (пять команд в таком порядке → 2,4,1,3,5, потом «Execute command» и «Использовать деталь»), или, — третий вариант, — сами выбегаем в «горячую зону» и манипулируем у дальнего терминала.

Оба квеста выполнены. McClure доволен, ваш персонаж — гражданин Vault City.

Вариант (худший) — заглушить реактор. Показываем начальнику смены рапорт (берется в доме мэра на входе в город), и он выполняет все без постороннего вмешательства, либо в компьютере придется покопаться самостоятельно. После чего будем вынуждены перестрелять весь город — Первая Гражданка ужасно довольна, но опыта во много раз меньше.

2. Optimize the powerplant. Берем у того же начальника смены голодиск, отправляемся в Vault City к сенатору McClure. Идем в убежище к главному компьютеру и запускаем программу оптимизации (либо просим сделать это McClure). Потом с диском направляемся на АЭС и вставляем его в компьютер, управляющий ботом.

3. Get super repair tooik-it for Skeeter. У Skeeter'а есть необходимый вам для автомобиля Fuel cell controller, и он готов обменять последний на super repair kit, который может сделать Valeria в обмен на инструменты.

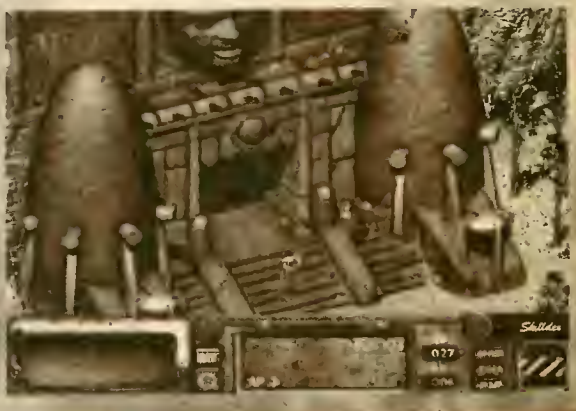
4. Get 3 step piasma transformer for Skeeter. Второй квест Skeeter'а. Эту деталь можно стащить у ghoul около Supply Room в АЭС, либо получить при наличии бумаги, лежащей у местного мэра Harold'а вместе с рапортом.

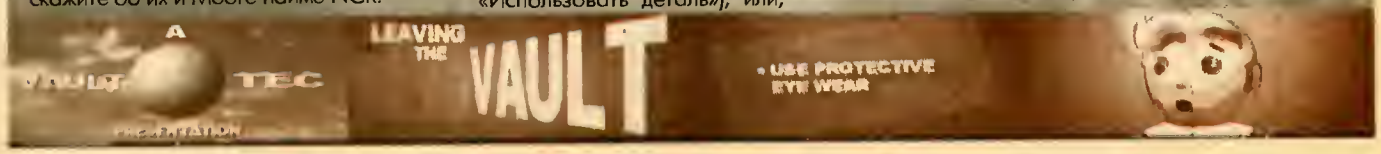
5. Find Woody the ghoul for Percy. Try the Den. Квест дает ghoul в магазине. Идите в Den к человеку, предлагающему посмотреть мумию. После освобождения Woody заедьте в Gecko и получите награду.

Features:

1. С компьютера АЭС можно выйти с компьютерную сеть и связаться с базой Navarra.

NPC: Можно нанять ghoul Lenny — доктора. Никудышный боец, медленный, с ним не пускают во многие места, из-за него к вам хуже относятся, но зато Lenny хорошо лечит.





REDDING Status

1. Find the excavator chip. Спуститься в шахты и вынуть из машины/найти (справа внизу) excavator chip на последнем уровне Great Wanamingo Mine. Кому отдать? — Но воше усмотрение.

2. ... Первый квест шерифо — получается при наборе персонажем уровня свыше 10 и не фиксируется в «задочнике». Нужно выгнать Widow Rooney из дома (слева от дома шерифа). Или заплатить ее долг ($120) майору Ascorty.

3. Break up the bar brawl. Второй квест шерифа. Нужно прекратить ссору в баре левее здания шерифа. Посадите зачинщиков в тюрьму (больше опыта) либо пригрозите сделать это, если они не угомонятся.

4. Find out who cut the whore. Третий квест шерифа. Нужна найти, кто убил проститутку. Идем в здание «Morningstor Mine», один из мужиков — убийца. Обязотельно посадите его в тюрьму.

5. Kill Frog Morton. Четвертый квест шерифа. Уничтожить банду Morton'о рядом с шохтой Wanamingo. Идите в эту чость города и убейте всех.

Features:

1. Перед спуском в шахту купите ее у майора. После убийства всех Wanamingo продайте ее обратно с немолой выгодой.

2. В комноте рядом с гнездом главной Wonamingo между ящикоми лежит Metal Armor mark II.

3. Выспросите у доктора Johnson'а всю информацию о наркотикох — пригодится в Voult City.

Кстати, этот эскулап с небольшими затротами и быстро лечит всю комонду.

4. Можно наняться в караван охранником (без машины): по 1 числам — в Vault City; по 11 числам — в NCR; по 21 числам — в New Reno.

BROKEN HILLS Status

1. Fix the mine's air purifier. Необходимо отремонтировать воздушный фильтр в шохтах в правой чости города — он у Renesco в New Reno. ВНИМАНИЕ: воздух внутри пещеры отровлен, ремонт следует производить быстро — войдя в шахту, идите прямо до первой розвилки, сверните впрово, добровшись до следующей развилки, поднимайтесь наверх (сново повернув но развилке ноправо) и продолжайте идти по проходу, к воздухоочистителю.

2. Find the missing people for Marcus. Квест шерифа Marcus'а. В провой части городо — подземелье с большим количеством входов (люки в туалете, поле, в доме). Спуститесь туда и найдите кучу трупов. Отрапортуйте!

Я.Э.: *«Не берите с Marcus'а деньги — вам дадут scoped hunting rifle!».*

3. Beat Francis at armwrestling. Состязание с мутонтом в кафе — победа при вошей силе >9. Нограда — Power Fist (кродется).

4. Break Manson and Franc from out of prison. Выручить из тюрьмы двух подпольных борцов с мутантами. Для этого предстоит выменять ключ у охраннико и, когда сторож будет ноходиться в другом конце комноты, открыть дверь камеры и щелкнуть на заключенном (перед входом в тюрьму уберите из рук оружие). Альтернативо — «заложить» мятежников шерифу Marcus'у.

5. Blow up the mine's air purifier. После того, как вставите детоль, не забудьте запустить воздухоочиститель — подействуйте на него рукой.

6. Divert more electrical power to Eric's home. Квест дает ghoul по имени Eric. Идите к упровляющему энергостанцией городо и поговорите с ним. Если склонить его к сотрудничеству вам не удалось, пороботойте с компьютером в соседней комноте.

Features:

1. Местный житель Dan просит нойти его жену. Увы. Оно погибла вместе с другими горожономи. Огорчите его.

2. С трупа погибшего жителя можно снять письмо от Francis, адресованное Zaius. Читаем эпистолу, беседуем с обоими — виновный Francis покидает город. Сообщаем Dan, что его жено была подпольщицей.

3. Можно посоревноваться с разумным скорпионом. Кродем у него инструменты и очки и легко выигрывоем дво соревновония — на ловкость и зрение.

4. На огороде под гороми растет spore plant Seymour. Пересодите его, применив лопоту. Он вам расскожет, кок победить скорпиона в третьем соревновонии — в шахматы.

5. В урановых шохтах неподолеку от входа (справа) — невидимый проход в комнатку, в которой нойдете сундук с урановой рудой (опыт/деньги но фоброике) и некоего спящего летчико Chuck Staggers.

6. В доме престорелых ghoul живет сын Сето из Fallout1. В обмен зо информацию о сокровище он просит: порножурнол (в горшке но веранде в левой части города), надувную куклу (в доме шерифо) и спиртное (в кофе под домом шерифа). Когда выясняется, где он спрятол деньги, нанимоем шахтеро-коротышку (стоит на въезде).

Я.Э.: *«...☺!»*

7. В General Stores весь товар хранится на столе нопротив прилавка (прим. Я.Э. — после потчо 1.02d). Обновляется раз в день.

8. Нонимаясь к коравонщику, можно подзаработать (после нескольких наймов присваивается стотус Expert Excrement Excovating).

NPC: По выполнении всех зодоний реально присоединить к своей комонде шерифо Marcus'а — специолисто по Big Gun Weopon и Big Energy Weopon. Большоя грузоподъемность, много hit points, но не носит брони.

NEW RENO Status

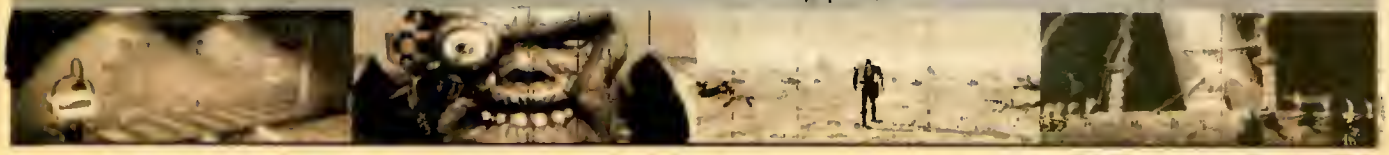
От автора: *«Квесты дают, в основном, главы разных семей мафии. После выполнения их заданий вы становитесь членом семьи нонимателя и врагом других кланов. Наиболее оптимальный вариант — войти в семью Wright, поэтому действовоть приходится токим образом: брать последние задания у Solvatore, Mordino, Bishop, поочередно рапортовать о выполнении последнего квеста, входить в семью, уничтожать ее, идти дальше. Wright как последние остаются живы».*

1. Recover your stolen car. При въезде в город у вос укродут мошину. Росспрошивоем окружающих — нос отводят к вором. Ворионты действия — сесть в авто и уехоть, перестрелять всех и уехоть, выкупить мошину (квест). В последнем случое можно сделать upgrode овтомобилю.

2. Deliver Big Jesus' package to Ramirez at the Stables. Первое зодоние семьи Mordino, владельцо козино Desperodo, — нужно отнести пакет. Но место доствки посылки отводят. Обротно — своим ходом.

3. Collect tribute from the Corsican Brothers. Второе зодоние Mordino. «Снять» деньги с влодельцев порностудии Gold Globe Porn.

4. Assassinate Boss Salvatore for Big Jesus Mordino. Третье зодоние



Mardina — убить Salvatore. Варианты выполнения: украсть газовый баллон, подбросить баллон с ядовитым газом (лежит в подвале казино Mordina), взорвать (подбросить динамит), расстрелять.

5. Track down Pretty Boy Lloyd, Recover the stolen money, and make an example of him. Первое задание Salvatore — найти вора (заперт в подвале казино Mardina). Идем с воришкой за деньгами, заставляем раскопать тайник, спускаемся вслед за ним (если еще жив — убиваем), берем деньги, отдаем боссу. Напарников с собой лучше не брать вовсе.

6. Go visit Renesco the Rocketman and collect Mr. Salvatore's tribute of $1000. Второе задание Salvatore. Идем к Renesca (зона Commercial Row), у того нет денег, берем товаром, платим из своих.

7. Help guard a secret transaction-taking place in the desert. Третье задание Salvatore. Прийти на встречу в пустыни (отводят), постоять и уйти.

Оптимально: перед выполнением взять отсрочку, подойти к дому семьи Wright, расспросить детей о «металлических насекомых», подсмотреть, как проходит вышеупомянутая встреча (1500 exp.), тихо уйти, выполнить поручение Salvatore, стать членом семьи, убить всю банду, опять поговорить с детьми, снова стать свидетелем той же встречи (опыта нет), убить встречающихся, подобрать оружие (!Pancor Jackhammer).

8. Assassinate Westin in NCR without making it look like a murder. Первый квест Bishop'а из казино Dark Shark. Необходимо прийти в NCR, найти сенатора Westin'а и применить против него шприц с ядом (последний берется у врача в клинике NCR).

9. Murder Carison in NCR. Второй квест Bishop'а. В NCR, в закрытой зоне напротив памятника, нужно убить (взорвать) сенатора Carlson'а (пропуск крадется у помощника Президента).

10. Find out whom was responsible for Richard Wright's overdose. Первое задание Wright'ов. Выяснить, кто отравил сына босса наркотиками. Говорим с родственником главы клана, обшариваем комноту погибшего, находим пустую капсулу; напратив казина Bishap'а беседуем с Jagged Jimmy J о капсуле, гаварим а ней же с Renesca — затем возвращаемся к боссу: сына атравили Salvatore.

11. Find a way into the Sierra Army Base. Второе задание Wright'ов. Проникнуть внутрь горнага армейскага склада (описание — ниже).

12. Deliver ten Cat's Paw magazines to Miss Kitty. Принести в бардель Miss Kitty, распалаженный на входе в город, 10 намерав журнала Cat's Paw.

Я.Э.: *«Соглашайтесь на ее цену — тогда получите ценный учебник (+10% Energy Weapon».*

13. Deliver a laser pistol to Eldridge. Принести хазяину оружейнага магазина лазерный пистолет. Для получения задания на въезде в гарад расспросите Jules об оружии семьи Salvatore. Пистолет можно взять в комнате босса итальянцев в ящике или на горной базе.

Features:

1. Выиграв четыре боксерских поединка в Jungle (деньги + опыт) можно получить титул Prizefighter (бонусы к Unarmed и сопротивляемости ударам), а снявшись в порнофильмах — титул Pornostar (заработаете денег, но напарники могут уйти).

2. В задней комнате оружейного магазина есть скрытые ступеньки в подвал. Там находится паренек, бесплатно улучшающий: огнеметы и их топливо, плазменные ружья(!), некоторые пистолеты и винтовки, энерго-перчатки и — дубинки.

3. Поддавшись на заигрывания жены Bishop'а, выбрав благоприятный момент, расспросите ее о муже и его отношениях с NCR. Когда женщина уснет, обшарьте три сейфа на этаже. Внимание: на сейфе босса в дальней комнате стоит ловушка (нужно обезвредить). В сейфе хранится карто, на которой обозначено расположение базы Рейдеров (описание — ниже), и голодиск с информацией (отвезти Lynette — Первой Гражданке Vault City).

4. У одного из охранников Mygon есть mirrored shades (солнцезащитные очки) — если их вместо оружия поместить в пустой слот (убежище), charisma вырастает на 1.

NPC: В подвале Stable сидит Mygon — падрастак-ученый. У него — хароший уровень science, мальчишка мажет делать stimpak'и, super stimpak'и, но как боец — слаб и труслив, и ужасно раздражает Cassidy.

Sierra Army Base. База находится за горадам, в двух квадратах на северо-запад. Внимание: на входе — охрана из дальнобайных автомотических турелей; там же, слева от вхада, на аднам из трупов лежит снайперская винтавка.

Для вхада на территарию базы: выстрелить из предварительна заряженнай пушки (стоит справа в мастерской) снарядам, лежащим в дамике (слева) с ловушкой на дверях — в дверях паявится прахад.

Рубильник в падвале генератарной отключает питание внутри базы (ничега не работает) либа ослабляет ега (сквозь борьеры можно прахадить с небальшай патерей здоровья).

Для отключения силовых барьерав «отремонтируйте» датчики в левом стояке двери.

Пароль к перваму барьеру на входе в базу лежит в столе.

Для активации лифта воздействуйте на идентификатор личности: уровни 1-3 — глазом рядового (лежит на 1 уровне), 4 — полковника (3-й уровень, крайняя левая комната).

В спортзале можно «попинать грушу» — повысится умение Unarmed.

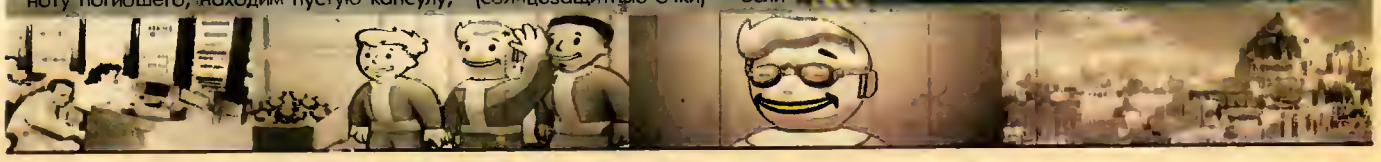
В кухне на 2-м уравне лежит печенье (Cookie) — благодаря последнему на некоторое время в баях на единицу увеличивается AP, а на складах — большое количество оружия и брони. Не забудьте забрать компьютерный модуль, предназначенный для улучшения интеллекта.

Кибермозг из хранилища на 4-м уровне можно спасти, располагая Science больше 120.

NPC: На третьем этаже есть разумный компьютер, который попросит вас пересадить его в кибермозг (см. выше).

Выполняем просьбу и оживляем робота в дальнем коридоре — напарнико Brain Bot/Skynet: нужно иметь мозг, биогель (валяется рядом) и motivator из осколков рядом стоящего маленького охранного робота (придется разбить).

Brain Bot/Skynet — приличный запас hit points и мастерство Science, он стреляет из любого не тяжелого оружия (винтовки и пистале-



ты), не носит брони и практически мгновенно ремонтируется в промежутках между боями.

Raiders Lair. У базы — дво входа: сверху, через люк, и через заминированные пещеры (обороняться предстоит в узких перешейкох но входе в большой зал).

Для того, чтобы открыть сейф, соберите три собачьих брелка из розных сундуков. Бухгалтерскую книгу отнести в Vault City.

NEW CALIFORNIA REPUBLIC Status

От автора: *«NCR — милитаризовонная общино, поэтому уберите из рук оружие, и проконтролируйте, чтобы его не держоли на виду и воши напорники — в противном случае, готовьтесь к бою.*

Этот город — то, что выросло но месте Shody Sonds...».

1. Get the map from the NCR Rangers, for Vartis the slaver. Вам нужно пройти в город к Рейнджерам (старый гараж). Карта будет в верстаке в правой комнате.

2. Deliver Hubologist's field report to AHS-9 in San Francisco. Отнести полевой рапорт в San Francisco и отдать AHS-9

3. Kill Hubologist in NCR for Merk. Нужно убить монаха в церкви. Способ выполнения: подкинуть ему динамитную шошку и постоять на улице, пока не взорвется. Если отойдете далеко, игра сбоит.

4. Retrieve papers from Dr. Henry. Бумаги лежат в столе, стоящем в коридоре доктора.

5. Test mutagenic serum on a super-mutant. Try Broken Hills. Провести полевое исследование нового вируса, выведенного доктором, на любом супер-мутонте. Оптимальный вариант — мутант в баре. Либо съездите в Broken Hills. После чего возвращайтесь к тому же доктору, сообщайте о результатах и спрошивойете об оплате.

6. Free the slaves in the slave pen, for the Rangers. Вом нужно пойти в верхнюю чость городо и освободить робов, которых держит в клетках Vartis. Используйте умение Science на терминолох у клеток. Доложите о выполнении.

7. Deliver Westin's Holodisk to Lynette in Vault City. Нужно отнести голодиск Первой Гражданке Vault City в качестве ответа на ее послание.

8. Eliminate Mr. Bishop. Квест альтернативный. Assassinate Westin in NCR without making it look like a murder — Westin предлогает заплатить на 50% больше, чем заказчик его убийства Bishop, и требует его головы.

9. Stop Brahmin raids. Необходимо выяснить, кто убивает коров на пастбище. Придя тудо, постойте немного — появятся 2 Deathclaw, увидят вас и уйдут. Квест выполнен.

10. Retrieve parts/gain access to Vault 15. Зодоние дает президент NCR Tandi. Необходимо сходить в деревню возле Vault 15 и добиться допуска на территорию последнего жителей NCR, которым необходимо вынести из него части компьютера (лежат на третьем уровне убежища в комнате со шкафчиками).

11. Complete Brahmin drive.

Нужно получить рекомендацию шерифа (местный полицейский босс стоит на углу под своим офисом) и на следующий день явиться к воротам ранчо сенотора Westin'a. Смысл — сходить с карованом в Redding (пешком). Обротно — самостоятельно☺.

Features:

1. Справа от входа в город находится электростанция, внутри которой забаррикадировался самоубийца. Его можно уговорить (Speech>80%). Если же несчастный всетаки покончил с собой, отремонтируйте (примените Science — запустится self-test) монитор справа на стене. Задание выполнено.

2. Монах в церкви может поднять на 2 единицы вашу удачу (luck). Или опустить ее на 1.

3. На свалке напротив загона рабов находится Dolfus, он может улучшить двигатель вашей машины.

4. Конюх Soltbeef Bob (здание налево вниз от ворот ранчо Westin'a) за выпивку расскажет, что в свое время нашел Vault 13, а путь к нему записал на картине, отданной врачу. Последний может продать картину за $10000.

NPC: После тестов с мутагенным вирусом доктор в награду предложит отдать вом кибернетического пса — бойцо ближнего боя (+8 к удару, атакует три роза; без брони).

VAULT 15 Status

1. Rescue Chrissy. Предстоит отыскоть Chrissy (заперто в доме в соседнем экране, ключ у охронников, рядом с домом — «черный ход» в Vault 15). Охрону девушки можно перестрелять либо договориться с ними. После возврата Chrissy мэр деревни дает красный электронный ключ для «черного хода».

2. Kill Darion. Нужно убить главного бандита на третьем уровне Убежища.

3. Give Spy Holodisk to authority in NCR. Отремонтируйте генератор на 2-м уровне и после боя с бандитами войдите в компьютер — там вы найдете нужную информацию. Отнести данные президенту NCR и передоть секретарю.

4. Complete Deal with NCR. Договориться о сотрудничестве с NCR. Кок правило, после выполнения всех заданий Tandi вы упоминаете об этом в разговоре с ней, — и квест выполнен.

Features:

1. В левом углу 3 уровня Vault 15 в одном из компьютеров хронится информоция о координотох Voult 13.

VAULT 13 Status

1. Fix the Vault 13 computer. Квест дает Deathclow но входе. В компьютер но 3-м уровне нужно вставить голосовой модуль (последний можно приобрести в New Reno у торговцо по имени Eldridge или подобрать на 2-м уровне Vault 8).

Features:

1. В кладовых 3-го уровня — G.E.C.K., имеется навигоционный модуль для танкеро (San Francisco) и множество других полезных вещей.

NPC: Deathclow Goris — великолепный боец ближнего боя (+23 к удару, атакует четыре разо за ход). Брони не носит.

MILITARY BASE

На входе, в палатках, — карта с координатами San Francisco и небольшое количество оборудования.

Для того, чтобы проникнуть на территорию базы, прикрепите прут (лежит рядом со входом) к вагонетке, к пруту — динамитную шашку. Теперь подтолкните тележку рукой.

Для запуска лифтов почините генератор на первом уровне.

Не забудьте отыскать модуль для улучшения восприятия (perception)!

На четвертом уровне вас ожидает встреча с главным мутантом, способным вызывать себе на помощь практически бесконечное количество разных монстров, типа Deathclaw и Centaur. Постарайтесь убить его побыстрее.

До, кстоти, постарайтесь «подслушать» разговор мутантов но третьем уровне☺, — не пожолеете!

SAN FRANCISCO Status

От автора: *«Сон-Фронциско, подобно New Reno, — город, поделенный но зоны влияния тремя кланами: китайцоми, фанатиками hubologist'оми и общиной старого танкеро. Задания пересекаются и противоречат друг другу. Оптимальная модель поведения — собрать все задания и распланировать их решение так, чтобы по неосторожности не отсечь возможные варианты, например, убив одного из потенциальных заказчиков».*

1. The navigation computer needs the NavComp part to work. Эта и два последующих задания берутся при проверке готовности танкера к путешествию. NavComp part была взята вами в Vault 13, его необходимо вставить (применить) в навигационный компьютер, вход в который находится в трюме и блокирован паролем.

2. You need to use a FOB to access the navigation computer. Вам нужно кодовое устройство для снятия пароля доступа к навигационному компьютеру. FOB лежит у командующего базы Navarra (см. ниже — NAVARRA Status).

3. The tanker needs fuel. Для того, чтобы отправиться в путешествие, танкер нуждается в топливе. Оно имеется у китайцев (зона направа от ринга). Варианты решения квеста: выполнить задания китайцев и получить доступ к компьютеру, нанять для взлома компьютера хакера Badger'а с танкера, либо самому переправить горючее (терминал химической лаборатории — в комнате рядом со входом в зону императора Shi), нанять для этой цели Crockett.

4. The Shi need plans for a vertibird from Navarro. Первое задание советника императора Shi. Необходимые ему схемы устройства вертолетов хранятся в шкафчике в мастерской на базе Novarro (см. ниже — NAVARRA Status).

5. Kill the AHS-9. Второе задание советника. Необходимо убить главу hubologist'ов AHS-9 — человека в костюме, находящегося в правой части их подземной базы. Имейте в виду, что после этого вам придется воевать со всеми hubologist'ами.

6. Find Badger's girlfriend in the hold below the ship. Задание хакера Badger'а. В качестве платы за его услуги, спуститься в трюм танкера и перебить там множество чудовищ. Подружка стоит в верхнем правом углу трюма — подойдите к ней, когда закончите бой.

7. Get some hardened power armor from Crockett. Crockett — ученый, работающий на императорской базе. Он может запровить танкер топливом, если принесете ему улучшенный power armor. Броню делает ученый с базы hubologist'ов (вниз от кабинета AHS-9).

8. Get the vertibirds plans for the Brotherhood of Steel. Братство стали нуждается в схемах устройства вертолетов (см. ниже — NAVARRA Status).

9. The Hubologists need plans for a vertibird from Navarro. Квест дает ученый (возле шаттла) после того, как вы станете Hubologist'ам. Если вы уже отдали схемы императору, хакер Badger может скопировать их для вас.

10. The Hubologists need fuel for their spaceship. Второе задание ученого. Варианты решения аналогичны The tanker needs fuel (см. выше).

11. Kill Badger so the tanker vagrants will embrace the Hub. Задание AHS-7 (монах у входа в базу hubologist'ов). Хакера можно убить лично (и вместе с ним — всю команду танкера), или подождать, пока китайцы обнаружат, что он взломал их компьютер, и сделают это за вас.

12. Kill the Shi Emperor. Император Shi — компьютер. Отформатируйте ему винчестер

13. The Dragon wants you to take out Lo Pan — hand to hand. 14. Lo Pan wants you to take out the Dragon — hand to hand, if possible. Вашими руками пытаются решить свои проблемы двое противников: необходимо побороть на ринге Lo Pan'а (предварительно вызвав на поединок); с Dragon'ом расправьтесь любым удобным для себя способом.

15. Steal the vertibird plans from the Hubologists.

Если вы все же отдали схемы hubologist'ам, придется их выкрасть при помощи хакера Badger'а.

Features:

1. В зависимости от уровня вашей кармы, La Pan или Dragon раз в день могут обучать вас Unarmed (+5%). До достижения 100%

2. После доставки схем Братству (они их копируют) последние можно передать другим желающим. При наличии соответствующих модулей медицинский компьютер Братство осуществит для вас операции по улучшению характеристик (+1). Модули берутся: Charisma — Navarro, Strength — Vault 8, Perception — Military base, Intellect — Sierra Supply Depot.

3. Хакер Badger в состоянии одновременно перепить топливо и скопировать планы.

NAVARRA Status

1. Deal with the Deathclaw. Ученый с подземной базы расскажет про опыты с Deathclaw. Предлагаем убить Deathclaw. Говорим с ним и обещаем его спасти — синий ключ для внешних дверей лежит в столе ученого. Последнего можно смело убивать — двери звукоизолированы.

2. Fix K9. Нужно отремонтировать механическую собаку, принадлежащую тому же ученому. Поднимитесь на поверхность, поговорите с инженером в ангаре, упомяните про мотиватор для собаки. Вам разрешат его взять

3. Retrieve the FOB from the base Commander. Покопайтесь в архивах большого компьютера, находящегося в комнате напротив (получите гостевой пароль либо «хакните» его). Подойдите к охране base Commander и сообщите им о том, что FOB чувствует себя unsecurity. Вам разрешат его перепрятать.

Вариант: прийти утром и сказать, что вы уборщик. Прийти убирать в указанное время.

Вариант: убить всех.

4. ... (схемы устройства вертолетов). В компьютерной базе данных вы прочитаете, что схем имеется несколько экземпляров, и что они постоянно теряются. Следует подняться наверх в мастерскую, сказать, что в ангаре нуждаются в очередной копии. Вам позволят ее забрать.

Вариант: убить всех или прокрасться и выкрасть необходимое (большой Sneak и Steal).

Features:

1. На заправочной станции есть туннель на базу.

2. Монах на заправочной станции может дать пароль либо поднять тревогу.

NPC: Киберпес K9 — аналог пса из NCR.

ENCLAVE

На базе Анклава — две задачи: взорвать (заглушить) реактор и выдержать бой с End Boss Frank в зале с турелями по контуру. Все остальное — несущественно.

Прежде всего — оставьте напарников в первом зале, уберите из своих рук оружие (сторожевые системы настроены на атаку вооруженных людей), и тогда уже можете обходить всю базу, не привлекая чьего-либо внимания.

Соберите все, что можно (нужно☺) собрать.

Теперь определитесь — предпочтете вы огневое или мирное решение.

В любом случае, вот варианты выполнения главных задач:

Компьютер можно взорвать динамитом (кладется у одного из трех терминалов у mainframe, в правом верхнем углу уровня, находящегося под президентским), либо уговорить начальника (кабинет — в другом углу уровня) его заглушить. Shutdown! Взрыв — через 10 минут.

Турели можно расстрелять еще до боя с Frank'ом, после чего со спокойной душой сойтись с ним один-на-один (напарники — не в счет, разумеется☺). Frank вам уже не противник.

Вариант: на президентском уровне уничтожьте Президента и снимите с его трупа кодовый ключ (это не повлияет на отношение к вам на других уровнях). С терминала в зале последнего боя активируйте с помощью ключа систему уничтожения чужих, и турели сами уничтожат Frank'а при вашем минимальном участии.

Едем домой!

Features:

Можно уговорить доктора, находящегося на президентском уровне, выпустить в систему вентиляции базы вирус. Благодаря чему заработаете дополнительные очки.

Удачи вам!

Мутирующий мир

«5.12.35 2:48 A.M. Легко наплевать на шум за окном, имея в руках стакан с бурбоном, и пусть это ночь рушится, кудо ей будет угодно. Тем более, что к подобному легко привыкаешь, прожив хоть немного в Свободном Порте. Но нечто особенное было там, на улицах, нечто: что застовляло ощущать себя в центре урагана. Нечто, ворвовшееся в мой сон и разрушившее мои грезы, но слишком неуловимое, чтобы позволить облечь себя в слова. Как предчувствие шторма.

Это — спокойствие перед штормом.

Бог мой, это спокойствие перед штормом».

Дневник Джоно Блейда

Как бы ном ни хотелось жить в идеальном обществе — эта идея, скорее всего, так и останется утопией. Но, какими бы мы ни были, всегда нойдется некто, решивший, что имеет право делать то, что но его взгляд будет для нос лучше. И тогда в жизнь приходит неизвестность, застовляя людей беспокоиться и чувствовоть себя в опасности. И очень часто первыми с овеществленным злом столкивается тот кто обязан по долгу службы охранять столь нужный нам порядок.

Полицейский Джон Блейд довно роботает в полиции города Freeport, его послужной список впечотляет. Относительно недавно Блейд был переведен в отдел Hordcorps, специализирующийся на расследовании особо тяжких преступлений. И вот теперь заслуженный полицейский вызвон для освобождения заложников из рук террористов, захвотивших первый городской банк. Но знал бы он, во что выльется это простая, на первый взгляд, операция!

Именно такую завязку сюжета предлагают нам господа из *Ritual Entertainment* в новой игре с броским названием ***SIN***, принодлежащей к весьма популярному классу 3D-shooters. И хотя игра сделана на «движке» *Quake*, это — нечто большее, чем попытка повторить успех предыдущих «игрушек» того же жанра (кок то было, к примеру, с *Klingon Honor Guord*; если вы помните, последний был создан на engine *Unreal* и предстовлял собой чуть ли не клон последнего). Нет, Sin — скорее, попытка создоть нечто подобное *Duke Nukem 3D*, но только на более современный лод. Подобное не типажом, а игровой атмосферой, сочетающей в себе как многочисленные «приколы», так и большое число великолепно просчитонных и кровавых сражений. То, что перед тобой не Duke Nukem 3D но «движке» Quake, понимаешь, поиграв в течение считанных минут.

Начнем с сюжета.

Обычно сумасшедшие ученые изображались либо впавшими в старческий маразм гениями, либо высоколобыми фанатиками. И всегда это был мужчины. Но розработчики из *Hipnotic Software* реши-

ли иначе, и теперь главный враг — очаровательная и сексапильноя стервочка Элексис Синклер (Elexis Sinclaire), возглавляющоя одну из самых могущественных корпораций в мире — SinTEK. Черноволосая бестия покоряет мужчин не только магией своих женских прелестей, но и мощью интеллекто, увы, подточенного червячком безумия. Ее главной целью стало улучшение человеческой породы, для чего Элексис решило использовать ус оренный во много раз процесс мутации организма. Воздействие радиации определить легко, поэтому мутации вызывались новым синтетическим норкотиком под названием U4; последний с некоторых пор и стал сомой сильной головной болью для полиции города Freeport. К сожолению, исполнительные органы не были осведомлены о побочном, мутогенном воздействии зелья и боролись лишь с норкодилеромн. Но Элексис явно не хотело мириться с простой ролью роспространителя наркотиков. И поэтому приняла единственно верное решение — роспылило U4 в атмосфере и добовила его в системы водоснабжения городо. Отрово действует медленно, поэтому до поры, до времени никто ничего не заметил...

Со временем связь между происходящими событиями сделолось более очевидной. Человеком, сумевшим увязать все в единую логическую цепочку стал

нош герой — полицейский Джон Блейд; в этам ему помог друг — молодой хакер JC. И когда Блейду выпол шанс дойти до источнико неприятностей, он воспользовался этим. И не важна, что его путь начался с холла Сити-банка.

«3.13.36 1:10 P.M. SinTEK опять в новастях. Они пакупают очередную нефтяную кампанию на Среднем Востаке. Эти парни павсюду: химия, нефть, кампьютеры, фармоцевтика, генетика... и вот теперь — падразделение для спецапераций SEC-Force Op.

Невераятна. Их жадные руки, канечно, магут датянуться до всего, но неужели эта красотко — их новый директор, хачет, чтобы я для них что-то делол? Как ее имя? Ах, да, Элексис. Элексис Синклер. Хмммммм.

09.04.36 3:30 P.M. Вчера JC привязался с васпоминониями о том, как мы с ним познакомились. Я не могу паверить — уже четыре с палавиной года он работает на меня. Я памню все, как будто это было вчеро. После трех месяцев ода я все-таки поймал хокера, падключовшегося к серверу HardCorps, и это оказолся порень 20-21 лет, любивший приключения. Я маг бы абеспечить ему лет этак 10 или 15, на кае-что панял в течение тех месяцев, пока на него ахотился. И решил, что пускай лучше он будет на маей старане, чем гденибудь еще. И окозался прав».

Дневник Джано Блейда

Если вам в руки в свое время попало дема-версия игры, вы наверняка помните, как интересно было играть доже этот сверхкароткий первый уровень. Он прохадился по нескольку раз только роди того, чтобы в очередной роз метким выстрелом из снайперской винтовки снять часовых до изрешетить из овтомата зорвавшихся террористов. В палной версии игры первый уровень не только удлинился, но и стал гораздо интересней. Па-прежнему великолепна музыко, звон розбивоемых стекал, вопли роненых, но.. вроги стали умнее.

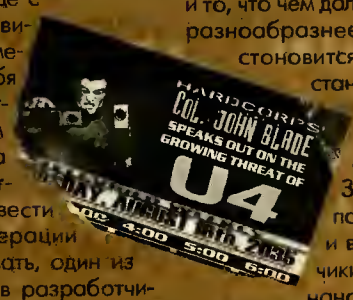
Нет, они не превратились в непромахивающихся роботов, ни в коем случае. Противник стал вести себя аналогично людям: уходит с линии огня, держит дистанцию и вообще предпочитает стрелять первым. Кроме того, умирать враги стали с большей неохотой. Банального выстрело в голаву теперь уже недостаточно, хотя система точечных попаданий по-прежнему робатает, и целиться все ровно рекамендуется в верхнюю часть туловища. Если противник чувствует, что одному ему с вами не справиться, он пытоется улизнуть с поля боя и затем вернуться с подмогай. Кстоти, сотоварищи вашего оппонента тоже не ожидают смиренно своей очереди, а слетоются на шум драки. Очень неприятно, должен вам сказоть, сцепиться с одним, о потом выяснить, что еще с дюжину головарезов появилось с разных сторон и методично розряжают в тебя магазины. А если еще играешь на максимольном уровне сложности, та один-единственный выстрел снайпера может свести игру к постоянной операции Save/Load. К слову сказать, один из самых больших прамохов разработчикав — невообразимо долгая загрузка сохраненных игр: на iP2-300 с 128 мегабайтами памяти и полной устоновкай игры на винчестер (окало 600 мегабайт) загрузка даже QuickSave занимает окало двух минут. И это — при невообразимой слажности Sin'a с постоянно обновляющимся списком задоний. Правда, гаспода из Ritual Entertainment обещают исправить названный недостоток в первом же потче а пока рекомендуют исполнять следующие команды в консоли перед стортом самой игры:

set flushmap 0
developer 1

Лично мне это не памогло, но вдруг у вас получится?..

Впрочем, хватит о грустном. Хорошего в игре, все-таки, больше. Итак, вы начинаете в одиночестве проходить уровень за уровнем, и лишь голос личнаго хакера JC иногда дает советы по выходу из той или иной трудной ситуоции. Постепенно кортина ужасных планов Элексис объективируется. В начале кождой миссии вам дается несколько основных и второстепенных заданий — последние, естественно, не абязательны для выполнения и на хаде игры никак не сказываются. Обычно предлогается атыскать какой-нибудь предмет или убить очередного врого. Вставки между уровнями, выполненные на «движке» игры, достаточно занимательны.

Операция по освобождению банка из лап террористов — это лишь ночало длинной цепочки боевых действий против Элексис и ее всемогущей корпорации SinTEK. Постепенна Блейд и его хакер будут все детольнее узнавоть о загаваре, и все дальше продвиготься в деле барьбы с женским коворством. Каждый новый уровень преподносит вом новые повороты сюжета, новое оружие и новые открытия. Нопример, со временем как должное начинает восприниматься возможность управления некоторыми механизмами и средствами передвижения (например, мотоциклом на четырех колесах или грузаподъемником).



Большим плюсом игры становится и то, что чем дальше вы уходите, тем разнообразнее и оригинальнее стоновится акружающая обстановка. Сначала продает «дюковщина» и игра стилизуется под DOOM. Затем начиноются подвалы а-ля Quake, и в финале разработчики подкладывают бановую карку Half-Life, вводя в действие чуть ли не инопланетных монстрав. Остается только удивляться и благодарить сценаристов, умудрившихся впихнуть эта разнообразие в один Sin.

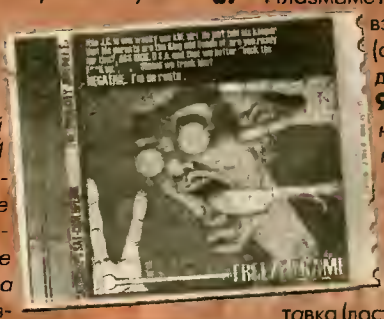
«19.04.36 5:12 P.M. Второй роз на неделе граждонин Свабоднага Парта был убит этими гигантскими летающими мышами, которых мы так на-

сто видим в последнее время. Красивые, черти! Мы все пытаемся вычислить, к какому типу они принадлежат и каково их происхождение, на часть наших людей уже рассредоточена по территории для их уничтожения. Вот бы еще ученые, наконец, выяснили, что за жидкость хранится в дополнительном приспособлении под животами мышей.

11.05.36 1:32 A.M. На улицах объявился Антонио Манчини. Я не могу этому поверить. Эти юристы все-таки его вытащили. Судя по всему, кто-то высоко вверху был им подкуплен, но что Манчини смог предложить им, кроме наркотиков? Странно. Все, что у него есть, — это U4.

JC откопал нечто интересное: последнее задержание Манчини было полностью стерто из памяти компьютеров полицейского департамента города.

17.06.36 9:23 P.M. Было большой неожиданностью обнаружить послание от Элексис на шкафчике в раздевалке. Она — самая горячая штучка из всех, с кем я имел дело раньше. Как женщина может быть такой умной, и такой красивой, и ТАКОЙ богатой? Она может иметь ВСЕ. Кроме меня, понятно. Ха-Ха. Но я все же не понимаю, как она умудряется управлять SinTEK. Я знаю, что эта папочкина принцесса — биохимик от Бога. Но только взгляните на нее».



Дневник Джона Блейда

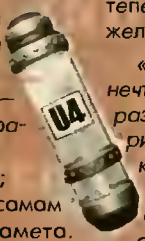
Куда бы вас ни увадила сюжетная линия, будь то жилые кварталы или подвальные коммуникации, повсюду вы будете встречать мирных жителей. В принципе, только на первом уровне цель состояла в сохранении как можно большего числа жизней банковских служащих; в дальнейшем судьба этих «неудачников» — только на вашей совести. Кстати, забавно: ребятки обычно замирают на месте, но, если подайти к ним и щелкнуть «прабелом», они в панике срываются с места и бегут в ближайший угол. После чего начинается мистика: забежав туда, они благополучно исчезают в стене. Примерно то же происходит и с трупами врагов: полежав немного и позволив вам снять с себя необходимое оборудование (не забудьте давать команду снимать предметы (не оружие), сами по себе они не берутся), последние бледнеют и испаряются, на месте остается только не взятое оружие. Кстати, о нем.

Вопрос балансировки и дизайна вооружения всегда был больным местом игр этого жанра. Но Sin удачно обошла все препятствия и вполне заслуживает похвал. Нам предлагается:

1. Пара рук (на близких расстояниях — практически смертельна для любого врага);
2. Пистолет (слаб, но с глушителем незаменим на некоторых уровнях);
3. Винчестер (оружие победы на все времена — аналогичен DOOM'овскому «шотгану»);
4. Автомат (вполне неплоха — средняя кучность и такая же скорострельность);
5. Гранатомет (аналог из Quake);
6. Скорострельный пулемет (на самом деле — модификация гранатомета. Убойная штука, но велик расход патронов);
7. Ракетница (нужны комментарии? Rocket Jump работает отлично...☺);
8. Плазмамет, стреляющий синими взрывающимися шарами (средней степени воздействия);
9. Название неизвестно, но почти BFG. Можно регулировать степень заряда. Создает объемный взрыв, разносящий в клочья всех вокруг;
10. Снайперская винтовка (достаточно одного выстрела в голову — и получите свежий труп. В DM пригодится многим кемперам, хотя придется учиться прицеливаться);
11. Подводное ружье (на суше бесполезно, но под водой убивает мгновенно).

Как видите, набор оружия крайне неплох. Разработчики не стали изобретать велосипеда и внесли в игру только беезапас, испытанный во многих играх. Вооружение неплохо сбалансировано, в меру мощно и позволяет избежать массовых кровопролитий. Естественно, что последнее слова скажут любители deathmatch'а, но в Ritual Entertainment явно не дураки сидят...

Кроме оружия, естественно, присутствуют всякие бонусы, призванные скрасить



как одиночную игру, так и мультиплеер. Призов весьма много, и описывать их действие не имеет смысла. Отдельно скажу только о броне. Она делится на три типа — головная, нательная и ножная. Так что прицельная стрельба имеет теперь гораздо большее значение, нежели в Q2.

«17.06.36 9:23 P.M. В городе творится нечто странное. JC подслушал в Vreality разговор одной парочки о какой-то твари, появившейся около мусорнай свалки. Как было сказано, оно выглядело похожим на собаку, пока не вытянуло свою морду из мусора и не показало свой длинный... клюв? Назовите меня сумасшедшим, но я читал в одной из газет о чем-то похожем, мутировавшем из четвероногого животного и подобно стегозавру имевшего шипы на спине.

30.09.36 9:55 P.M. Четвертый вызов по поводу какого-то «когтя» — мутанта, по слухам, бродящего в туннелях городской «подземки». Все четыре описания этого существа сообщают о ненормально огромной левой руке с когтем на конце и костистом черепоподобном лице создания. Спецподразделения прочесывают северные и западные маршруты тоннелей, но пока не обнаружили ничего подобного. Я расспрашивал бродяг, но никто ничего точно не знает».

Дневник Джона Блейда

Графическое оформление игры стоит отдельного упоминания. Как была ска-

зоно ранее, в Sin используется сильно модифицировонный «движок» от Quake 2, что прежде всего вырожоется в поддержке 16-битных текстур, с которыми игра ночинает «подторможивать», если, конечно, у вас не AGP-окселератор. С другой стороны, то же 16-битная графика, применяемая в softwore rendering, застовляет забыть, что в Sin нужно обязотельно использовоть акселераторы — настолько хорошо все выглядит. «Тормозит», конечно, но что вы хотели? А так хороша бы иметь iP2-233 с 32Mb или хотя бы IP166 с 16Mb, но тогдо без ускорителя просто не обойтись. Не забывойте, что Sin идет через OpenGL и поэтому поддерживает лишь несколько чипсетов, самым оптимальным из которых является 3Dfx Voodoo1/2.

Второе отличие Sin'о от Quake 2 — гороздо более насыщенная палитра текстур, изменяющаяся по мере прохождения. Теперь уровни не будут казоться вом слишком одинаковыми, о породуют своим разнообразием. Что касоется спецэффектав, та и тут все в порядке. Есть и «голо» вокруг световых источников, и цветное освещение, и все это применяется именна тагда, кагда нужно, не создавая притом ощущения графической аляпаватасти (как в Unreol).

Предметав мнага. Большинство из них можно размалотить на куски. К примеру, сделать из застовленной мебелью гостиной пустой зол для бальных танцев. Взрывы кросивы и выглядят весьмо усовершенствавонными в сравнении с самим Q2; по качеству их можно сровнить с *Shogo* или *Blood 2*. Между прочим, не зною, какие блоки питония стоят в бонковских компьютерох, но взрываются они ощутимо. Крови вполне достоточно, хотя оно недолго остается на стенох, со временем исчезая, как и трупы. Это, конечно, не очень хорошо, но здесь следует учитывать количество пративостоящих вам врогов. Если бы тела оставались но месте — скора все помещения были бы заволены мясом. Кстати, о мясе...

Об интеллекте противника я уже гаворил выше. Что касоется внешнего видо врога, то полигонов не то чтобы очень моло, но и не слишком много, поэтому все персонажи в игре выглядят не очень нотуролистично (хатя и лучше, чем в самом Q2, где все было уж совсем квадратно-кубовым). Помимо людей, которым можно отстреливоть туловища или руки, держащие оружие, вам придется встретиться с громадным количеством разных нелюдей и мутантов. Больших, окровавленных и обвешанных пулеметами, ракетницоми и гронотоми. Как уже была отмечено, большим плюсом игры является точечноя системо пароження, применимоя кок к вошим врагам, ток, сабственна, и к вам сомим. Ток что пара выстрелов в голову могут быстра прикончить Блэйдо, зато по ногом можно стрелять довольно долго. С этай системой связона и закраско текстур но скинох монстров. Причем, тут все сделано с фонтазией: каждый роз вы будете палучоть уникольный трупик, раскрошенный в замечотельные крововые тоно. Если, конечно, от тело что-нибудь остонется...

«22.10.36 8:11 P.M. Последние три дня — просто ад. Проблема U4 перешла в разряд глобальных, стоило цене упасть с $40 до $25 за порцию. Я не могу объяснить этого, и мне это не нравится. Есть что-то действительно странное, но я не в состоянии четко сформулировать, что. Эти метаморфозы изменили город. И я боюсь, что дальше будет еще хуже».

Дневник Джона Блейда

Звуковому оформлению в 3D-shooter'ах всегда уделялось большое внимание, и Sin не стал исключением. Музыка — по большей части, техно, хотя иногда очень приятные медленные композиции, изменяющиеся, кок в Unreol, в зовисимости от перипетий действия. Звук соответствует качественному уровню всей игры. Оружие стреляет ток, как должно стрелять. Взрывы натуралистично давят но бобанные перепонки, а вопли раненых и умирающих заставляют сердце сжиматься. Шаги по различным поверхностям звучат по-разному. Да, звук в Sin — если и не лучше Quake'вского, то уж, по крайней мере, но одном с ним уровне. Это — факт.

То, что, игру ожидает прекрасное будущее — это ясно. Через месяц обещоли нобор дополнительных миссий, а там и до odd-on рукой подоть.

Удочи вом!

Коды существуют у многих игр, и Sin — не исключение.
Ножмите кловишу "~" и нобиройте:

/Health	999 жизни
/wuss	все оружие
/superfuzz	режим Бога
/nocollision	No clip mode
/wallflower	снятие задония
/spawn magnum	Mognum
/spawn shotgun	Shotgun
/spawn assaultrifle	Assoultrifle
/spawn rocketlauncher	Rocketlauncher
/spawn sniperrifle	Sniperrifle
/spawn heligun	пулемет из вертолето
/spawn reactiveshields	ReoctiveShield
/spawn rockets	ракеты
/spawn coin	монето
/spawn health	healthpack
/spawn cookies	почка печенья
/spawn lensflare	создание световых эффектов

Кстоти, набров «**give silencer 1**», вы сможете получить глушитель для оружия.

И еще один момент, ток сказать, для любителей: в попке **/models/pl_elexis/folder-x** находится обнаженная модель главной героини — Elexis. Скопируйте оттуда все фойлы в **/models/pl_elexis** и нослождайтесь, сколько душе угодно.

Свежий патч доступен по адресам:

ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/patches/sin101.exe
ftp://ftp.epix.net/pub/3dfiles/patches/sin101.exe
ftp://ftp.saix.net/pub/3dfiles/patches/sin101.exe

HEAT.NET

TOMB RAIDER III

ADVENTURES OF LARA CROFT

ХРОНИКА СПИКИРОВАВШЕЙ КОМЕТЫ

(Затемнение спадает). *65 миллионов лет назад. К Земле приближается гигантская комета, рожденная в глубинах космоса. Столкновение неизбежно. Но при входе в атмосферу планеты болид распадается на четыре части.*

Земля. Мирный доисторический пейзаж: отдыхающий на отмели крокодил; гигантская стрекоза, сидящая на цветке; кто-то кого-то ест... Внезапно небо окрашивается огнем, живность в панике мечется, но поздно: взрывная волна от упавшего метеорита уничтожает все... ***(Затемнение).***

(Затемнение спадает). *Где-то глубоко под землей. Небольшая комната, набитая различной аппаратурой. Посреди комнаты на стуле сидит Рэнд в неизменном полушубке, на столе — полупустая бутылка водки. В руках у Рэнда распечатанный пакет. Камера медленно наезжает на листы бумаги, явно выпавшие из конверта.*

(Голос за кадром):

— Лара Крофт, наряду с Индианой Джонсом, одна из самых известных археологов современности. Любит деньги и риск, всегда поддерживает отличную физическую форму, морально устойчива, в связях, порочащих ее, замечена не была. В связи с получением ею нового задания, агенту Рэнду приступить к поискам и наблюдению за вышеозначенной Лорай.

Камера отъезжает и показывает крупным планом лица Рэнда. Он шепчет:

— Опять, опять... ***(Затемнение).***

Итак, это произошло: Лара Крофт снова вышла на тропу войны. По всей видимости, программистам **Eidos Interaktive** показалось мало пройденного главной героиней *Sciona*, и они поручили ей новое задание — поиск частей некоей кометы, упавшей на Землю еще во времена динозавров. Собранные вместе, осколки смогут ускорить процесс мутации живых организмов, и тогда уж наука точно двинется вперед семимильными шагами. Но части кометы запрятаны в четырех разных местах, и отдавать их просто так никто не собирается.

(Затемнение спадает). *Сначала мы слышим только голос Лары, которая читает найденный дневник:*

«18 августа 1894 года.

Сегодня мы, пятеро молодых, полных сил мужчин, решили на время прервать морское путешествие и высадиться на «большую землю». (Появляется изображение, становится слышен диалог).

— Смотри, тут на снегу следы.

— Идем дальше.

— Смотри, какие-то статуи...

— Тут еще кое-что.

— Как ты думаешь, что это?

Один из путешественников нагибается и поднимает четыре камешка.

— Смотри, всего четыре. Кому-то не достанется.

(Голос Лары за кадром):

— Только один из этой четверки — Стив, остался в живых. По возвращении в Лондон из суеверного страха он продал доставшийся ему обломок, на через несколько лет был убит. Остальные части артефакта затерялись в Индии, на островах Тихого океана и в пустыне Невада... ***(Голос стихает, затемнение).***

(Затемнение спадает). *Мы видим Рэнда, стоящего перед зданием, выстроенном в неовиктарианском стиле. Оглянувшись по сторонам, он входит в дом.* ***(Затемнение).***

Даже если вы проходили предыдущие части игры, прежде, чем начать этот раунд, я все-таки рекомендую вам потренировать Лару. Благо, ее дом, где и будет происходить тренаж, достаточно велик и оборудован всем необходимым. Самой героине треннинг, может, и не нужен, а вот вам он точно понадобится для того, чтобы освоить комбинации клавиш (т.к. в меню последние можно переназвать, в этой статье я их не указываю) и привыкнуть к управлению джойстиком. Выводить мисс Крофт из дома до освоения всех этих акробатических трюков очень не советую. Если на первых уровнях придется задействовать далеко не весь арсенал телодвижений Ларочки, то в дальнейшем эти навыки станут просто жизненно необходимыми. В третьей части игры ко всему, что умела главная героиня ранее, добавились спринтерский бег и возможность передвигаться на четвереньках.

(Затемнение спадает). *Рэнд стоит перед тренировочным залом Лары. Из репродуктора раздаются команды невидимого тренера:*

— Максимальная скорость!

Подчиняясь команде, Ларо набирает скорость не хуже, чем у Пола Джонсо.

— Теперь давай поползаем. — Она проползает под брусьями, установленными на высоте 50 сантиметров от пола.

— Прыжок, еще прыжок! — и Ларо, не хуже чемпиона мира по прыжкам на батуте, прыгает по расставленным в трени-

ровочном зале плитом. Иногда она промахивается, и тогда нудный голас тренеро роздается вновь: — Мы еще не закончили, попрабуй еще разок.

Постепенна движения девушки становятся все более отточенными, и полоса препятствий, еще недавна вызывавшая у нее чувства ужаса, проходится за пару минут. Тренер произносит:

— Отлично. Теперь довай попловаем. — Она бежит к боссейну. Ронд крадется вслед. Движения Лоры под водой изящны и грациозны. Да, видно, плавать героиня не разучилась. Но неумалимый голос уже гонит ее но улицу.

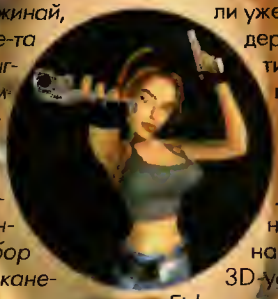
— Кудо это ана? — спрашивает пораженный Ронд у седовласаго слуги с подносом в руках.

— Кок всегда, сэр, — но задание. А ват вернется ли абратно, неизвестно. — Лакей смахивает адинокую выкатившуюся из глаза слезинку и, забыв на мгновение а том, что в руках поднос, роняет его на пол. ***(Затемнение).***

Из всега меню в начале игры наибольший интерес представляет паспарт. Ведь, в падменю последнего вы сможете выбрать пункт своего первага назначения. Впрачем, паспорт понадобится и позже, когда захотите сохраниться или же вызвать сахраненную игру.

Но с какого бы этапа вы не начинали, прайти придется все 39 уравней. Между ними иногда будет появляться изображение глобуса. Вращая его, вы сможете выбрать следующий пункт свага назначения. Всего начальных уравней 19: лес; руины храма; река Ганг; пещеры богини смерти Кали; деревня на берегу; место катастрофы; храм в скале; Мадубу; пристань; Олдвин, варота; гарод (по-видимому, Ландон); пустыня Невада; «савершенно секретно», или зона 51; Антарктида; Иван, PPX-TEX; город пиктав; метеорит; все святыни; Уорор. На географически ани разбиты на 5 зон: Великобритания, Индия, остров Тихого океана, Северная Америка, Антарктида. Любой перехад между уровнями соправаждается картинкой. По выполнении части миссии демонстрируется соатветствующая заставка.

(Затемнение спадает). *Мы видим Лору, стоящую перед хижинай, выстраенной где-та глубоко в джунглях. На заднем плоне притаился Ронд в неизменнам овчинам полушубке. Лара захадит в хижину. Ранд дастает инфракросный сканер и прибор прослушивания. На экроне сканеро видна, чта Ларо разговоривает с однанагим инвалидом. Из наушников раздоются их голаса:*



Ларо (Л.) : Я тебе не помешала?

Инволид (И.): А, Ларо! Было бы неплаха пакинуть эти места.

Л.: Нет, еще рана.

И.: В джунглях появились непрошенные гасти.

Л.: Да, я знаю. А чта ваабще случилась?

И.: Чта случилось?! Чта случилось в джунглях с людьми? Их съедают.

Л.: Странна, эта не пахаже на местные племена.

И.: Была темно, я тачно не магу сказать, на мне кожется, чта это именно ток. Стало небезопасно, и паложение ухудшоется с каждым днем. Уезжай.

Л.: Нет.

И.: Ну, тагда мы встретимся толька в следующей жизни.

Ранд начинает беспакойно асматриваться, затем сварачивает оборудование и спешит к замаскировоннаму неподалеку вертолету. ***(Затемнение).***

Как известно, не в заставках суть. Если уже первые две части Тум Рейдеро поражали своей реалистичнастью, та третья вообще выше всяких похвал (напамню, что изначально игра делалась пад Play Station). В новых же приключениях Лорочки для вассоздания нармального изображения на экране просто необходим 3D-ускоритель. Программисты Eidas пастарались на славу. Круги на воде после прыжка Лары в бассейн выглядят совершенно естественна. Аналогично — если в ваду падает любой неодушевленный предмет (например, гильза от использаванного патрана): все, как в жизни. Выстрелы из пистолета сапровождаются савершенна реальным дымком. Языки пламени, вырывающиеся из различных лавушек, абсолютно достоверны.

(Затемнение спадает). *Лара стоит на вершине холма, как всегда, в топике и коротеньких шартах. Сделав шаг вперед и упов на спину, съезжает вниз па склону. Из-зо кустов выглядывает недовольный Ронд, адетый в тропический кастюм, поверх каторого (как всегда!) — любимый тулупчик, на галове — широкополоя шляпа с противомоскитной сеткай. Перед сабой он держит стереотрубу. Поют птички, из джунглей данасится рев тигра. Ранд заглядывает в прибар и*

видит Лору, пробирающуюся ко входу в заброшенный храм.

Перед входом резвится стоя обезьян. Подобравшись поближе, Лора достает пистолет и начинает расстреливать мартышек практически в упор. Только после первых выстрелов звери замечают охотницу. Их отоко захлебывается: главная героиня быстро доказывает преимущество современного оружия перед кокосовыми орехами. Видя, что Лоро не пострадало, Ронд облегченно вздыхает. ***(Затемнение).***

К преимуществам третьей части Тум Рейдера можно отнести и ощутимый рост уровня интеллекта различных врагов Лары (а их, как всегда, предостаточно!). И если некоторые абычные животные могут и не заметить приближения девушки, а потому сразу гибнут от ее оружия, то монстры, напротив, очень любят нападать первыми и неожиданно, ведут себя весьма осознанно, постоянно пытаются маневрировать, используя для этого различные естественные укрытия. Ведь местность они знают гораздо лучше вас и управляемой вами героини. Также следует помнить об экономии боеприпасов ко всем видам вооружений, кроме пистолетов. Старайтесь расстреливать врагав из укрытий, из-за которых они вас достать не смогут. Очень часта удается уничтажить прativника, не обладающего дистанционным оружием, стреляя откудато сверху или снизу из банального пистолета.

Кстати, есть еще одно замечание. Те, кто праходил предыдущие части игры, знают, чта инагда основным препятствием к прохождению уровня является не суперкрутой манстр, а некая головоломная комбинация предметов или нахождение сочетания кнопок и рычагов для открытия очередного прохода, отключения защиты или паднятия лестницы.

(Затемнение спадает). *Мисс Крофт стоит посреди бескройней пустыни, одето оно все в тот же любимый топик, брюки цвета хаки и тяжелые ормейские ботинки. Руки Лоры лежот на рукоятках пистолетов. Девушко делоет несколька шогов вперед и подает. Выглядывающий из-зо ближойшего бархоно Ронд в полушубке бросоется было ей но помощь, на, услыхав звук человеческих голосов, вновь прячется. Из-зо холмо появляются дво тяжеловооруженных пехотинцо в стондортнай форме армии США, но рукавах у них павязки с надписью MP(Milatary Police). Увидев лежощую девушку, военные подбегают к ней, и, подняв под руки, уносят к припоркованному за дюной джипу. В наушниках у Ронда звучот их голоса:*

— Ты, сумасшедший придурок! Откуда ты знаешь, кта она такая?

— Возьмем ее внутрь, там узнаем.

— Ты бы сначала ее рюкзак проверил, кто ее знает, мажет, ана террористка.

Джип отъезжает. Ранд шепчет в отчаяньи:

— Все, теперь она уже не выберется. ***(Затемнение).***

Особый прикол всех частей Тум Рейдера составляет одежда главной героини. Обычна эта облегающий топик и шарты или широкие штаны. Обязательнай частью экипировки является рюкзак-инвентарий и поясная кобура с пистолетами. И если в случае, когда действие разварачивается в доме или в центре Лондона, с этим еще можно согласиться, то посреди пустыни или, например, в Антарктиде этот наряд все же кажется несколько неуместным. Судя по всему, создатели программы принципиально не хотят менять форму одежды: надо же Ларе прадемонстрировать свои великолепные формы. Не зря к первой и второй части выходили патчи, раздевающие Лару до... ну, сами понимаете. Да и появления соответствующего патча и к третьей, скарее всего, долго ждать не придется. А пока что благодаря парящей камере мы можем наблюдать Лару в разных ракурсах (следует заметить, что, за исключением очень немногих мест, угал обзора подобран весьма удачно). Причем, нажав соответствующие клавиши или павернув джойстик, играющий может выбрать направление взгляда самастоятельна. Канечно, некаторые «эстеты» скажут, что, мол, лица у мисс Крофт слишком угловатае, да и движения не всегда реалистичны, но, как на мой вкус, практически все идеально. Движения очень хороша прорисаваны, а угловатость лица и костюм — это визитная карточка главной героини, оставшаяся от первых частей игры. Не забывайте, для каких машин ани писались. Отдельного упаминания заслуживает озвучивание игры. В джунглях, например, слышится и жужжание мух, и стрекотание цикад, крики невидимых птиц. Любое действие, происходящее на экране, сопровождается соответствующими звуками: от выстрелав (что естественно) до падения мертвых тел в воду. К находкам разработчиков относится и эффект затухания звуков под водой. Правда, за все (в том числе и за реалистичнасть) приходится платить, и если в минимальном разрешении (320 x 200 high Colour «16 bit») игра спакойно идет на Pentium133 с 16 Мб «мозгов», то для разрешения (800 x 600 True Colour «24 bit») понадобится уже достаточно мощный 3D-ускоритель. К счастью, машин, удовлетворяющих подобным требованиям, становится все больше. Следует отметить, что разработчики вообще достаточно лояльно отнеслись к потребителям: к примеру, размер инсталяции на жесткий диск составляет всего 1,6 Мб.

Русские локализации игры появились достатачна быстра. И если масковские оказались не савсем удачны, то киевская, произведенная тарговой сетью ***GSS***, весьма хароша. Переведены все меню, практически все шрифты падобраны верно, а озвучивание вообще выше всяких похвал. Узнать киевский диск можно па желтому логотипу на нем с надписью «GSS».

(Затемнение спадает). *Опять тот же бункер. В нем сидит Ронд. Он шепчет:*

— Кокая женщина, ах, какая женщина!..

(Затемнение).

Unreal

В ПОИСКАХ РЕАЛЬНОСТИ

Drag & Di

Подобного мы еще не видели (хотя повидали многое). Epic Megagames преподнес геймерам в этом году неплохой подарок — игру «Unreal». Бесплотные и аппликативные 3D'шки переживают второе рождение с прицелом на виртуальную реальность.

Чем дальше, тем сложнее отыскать что-нибудь эдакое, чтобы захватило и не отпускало... «Закушались, негодяи!» — скажет какой-нибудь заядлый думер. И эта почти верна. Нас уже познакомили с графическим чипом *Voodoo-2* — да так, что слюнки потекли; подразнили выставкой *E3* (Electronic Entertainment Expo), там представлен еще «более крутой» *Dungeon Keeper*, а у горячо любимой Лары в *Tomb Raider III* не исчезают части тела в окружающих предметах и даже появился *Tiberium Sun*, выход которого все откладывается и откладывается. *3DRealms*, исчерпав весь свой пафос и гераизм в *The Birth* и Белам Доме, начинает откровенна «стебаться» над пожилым уже Дюком Нюкемом — два последних эпизода изображают его воюющим са снеговиками (разумеется, с помощью снежков), а также истребляющим монстров где-то на побережье Калифорнии (экипировка у него соответствующая: шлепанцы, вместо гранат — ананасы, а монстры все в ярких гавайках).

На все равна хачется чего-нибудь более впечатляющего. Пабольше жизни, паярче реальность! Например, сплясать на трупе монстра. И вообще — не просто банальное 3D, а что-нибудь с сюжетиком. И чтоб красива было!!! (В смысле графики).

Итак, если, читая эти строки, вы вдруг вспамнили об ***«Unreal»***, можете перевернуть страницу. А если вы и слова-то такого не слышали — устраивайтесь поудобнее. Ладно, хватит предисловий. На самом деле, мне ужасно хочется поделиться-похвастаться, что же это такое — игрушка *«Unreal»*.

Едва начав играть, у меня вдруг задрожали руки. Такое со мнай случилось во второй раз (впервые, когда появился *Trespasser* — игрушка дивная по красоте и задумке). Было жутко. Смейтесь-смейтесь! Если уже папробовали и ничего падобного не пачувствовали — мне вас жаль.

Все начинается необычно. Герою явно нездоровится. Индикатар жизни паказывает 12%. Видно, мы валялись в тяжелом забытьи, а вокруг праисходило нечто интересное. Пустынно. Интерьер из разряда касмических тюрем. Канечно, тут же начинаешь лихарадачна искать аптечку, на напрасно. Оружия нет. Ничего нет. Апаньки! Что же делать? Пометавшись по коридорам, встретив лишь трупы (один — еще не совсем труп — при вашем приближении издаст жуткий вопль и станет трупом акончательно — глядите, не упустите от неожиданности мышку), став свидетелем чьей-то казни на электрическом стуле, обязательна выйдем к дверце, которая наверняка откроется не сразу. Сначала патреплем нервишки ужасными криками а помощи и чавканьем (напоминаю, аружия все еще нет). Лично мне было все равно — лишь бы падальше от вздрагивающего пола и несвязных сообщений по инфакому.

На вот открывается дверь, мелькает чей-то хваст, и лишь пара атгрызенных ног и рассеивающая установка (ура! наконец-то) напомнят нам о собственном малодушии.

После безмолвного корабля — небо! Обалденное, глубокое небо с птицами. Впервые слышишь музыку. Честное слово, будто на самом деле глотнул свежего воздуха. Мы находимся на прекрасной планете Налии с голубыми небесами и прекрасными пейзажами. Но не радуйтесь слишком рано — все равно придется лезть в пасть к врагу.

Расскажу еще одну историю, приключившуюся уже в логове неприятеля. Итак, чтобы пройти в некую дверь, нужно отключить защитное силовое поле. Найти кнопку несложно. Представьте следующую картину: ненавязчиво играет музыка, вы вырубаете кнопки, са спакайной душой разворачиваетесь и топаете к заветной двери. На тут музыка стихает. Наступает грабовая тишина. Такай не было даже на корабле. Вы немного замедляете ход. И тут одна за другой гаснут лампачки... Эффектна, не правда ли? Но об этом будете думать, если выживете — в данный момент вы в полной темноте, прохаду что-то мешает. Нервы сдают, вы начинаете палить куда папало. И не зря. Если повезет, монстра (в полной темноте и дезориентации) забьете и на свободу выберетесь. Адреналин обеспечен.

И это талько начало. Новый уровень — новое место. Нет аднообразия, как в *Quake*. Игрушка са своим настраением и характером. Здесь чувствуешь личнасть героя, поэтому тем болезненнее переживается его гибель — ведь выбирал его по вкусам и пристрастиям.

В игре участвуют три типа мужчин и два типа женщин, плюс куча раскрасок и адеяний (скинов) на любай вкус. Все герои сильные, рослые, мужчины — обезьянаподобные горы мускулов — в общем, достайные представители касмической тюрьмы.

Существует два ракурса: вид от себя и a-la Tomb Raider. То есть для тех, кто хачет почувствовать себя в шкуре героя или гераини, и для тех, кто желает прасто наблюдать. Вид от третьего лица включается волшебными словами BEHINDVEIW 1, а благодаря BEHINDVIEW 0 — все видишь своими глазами. При вводе любых кодов необходима активизировать консоль клавишей **<~>**.

Как для меня, графика «Unreal» на сегодняшний день одна из лучших. Присутствует поддержка 3D-акселератора. Обалденные текстуры. Все кажется очень реальным и живым. Воздухом хочется дышать, а на травку хочется прилечь и отдохнуть. Разработчики, не поскупившись на всякие эффекты с освещением и разноцветными туманами (прямо скажем, получилось потрясающе!), манстров в этом отношении обделили. Если приглядеться к ним повнимательнее, можно заметить — выглядят они весьма мультяшно.

Ну, а теперь в бочку меда добавим чего-нибудь гадкого. Не верьте заманчивым посулам на обратной стороне компакта — Pentium-166, 16 MB... Если у вас в распоряжении нечто ниже Pentium-II, можете лишиться даже относительно полноэкранного 800x600 удовольствия. Да и тормо-

зить будет безбожно. А если у вос к таму же нет саундкарточки — не издевайтесь над хорошей игрушкай и купите к кампакту хоть ESS за $15. Звук в «Unreal» саздоет определенную атмосферу, например, нагнетоет обстановку. И самое главное — вам нужен 3Dfx. Без него очень сложно в перестрелках — если в тебя пополи, компьютер долго аклемывается.

Что ж, ребята из *Epic Megagames* достигли очень больших успехов. Монстры очень «милы» и умны. Впервые в 3D-action у них появился интеллект, видимый невооруженным глазам, но с вооруженными руками. Коламбур какой-то получается! Но вернемся к нашим баранам, то есть к монстрам. Они не бегают и не пригибаются по поводу и без повода. Они ведут себя как разумные существа — прячутся, когда это нада, а если не чувствуют опасности — стоят на месте, почесываясь и переминаясь с ноги на ногу. Пользуются различными типами оружия. Их опасаешься как НАСТОЯЩИХ противников (прости меня, старый добрый Doom!).

Многога дастигли разработчики и в области сюжета. Чувствуется, что этат мир не сконструирован только роди твоей зобовы, на ты лишь случайный свидетель чего-то праисходящего. Правда, ты можешь влиять на исторический ход событий — па ходу дела оказоться в инопланетном корабле, в мрачном замке или ночоть освободительнае движение

нолийцев, если таковое еще существует. А налийцы будут тебе помогать, если ты только успеешь их спасти. Например, первый спасенный даст тебе замечотельный апгрейд для рассеивающей установки — ана будет стрелять зелененькими вспышками с двойнай убойнай мощью.

Кстоти, об аружии. Первая пушка, попадающая в руки, — это и есть **рассеивающая установка** *(Dispersian Pistal)*. Оно мощнее, чем автоматический **пистолет** *(Automag)*, пригодный для уничтожения горшкав и ящиков. Еще у DP есть одно замечательнае свойство — разрядившись полностью, она со временем сома подзаряжается. К тому же, у нее есть еще адно положительное кочество — ее зоряды неплохо светятся в темноте и могут сослужить харошую службу, если у вос нет ни фонарика, ни спичек.

Неплохое аружие — **стингер**, правда, лучше всего его использовать только на первых уровнях. Боеприпасы к нему найти неслажно. Стреляет очередями «ледышек», неплаха падходит для поражения дальних мишеней. На праизводит много шума, что герою не но руку.

Можно использовать **пушку ASMD**. Вещь эта весьма странная. Есть подозрение, что она живая. У нее, кок у насекомога, растут усики, она «принюхивается», то есть выпускает через какие-то отверстия пар. Иногда этот сигнал предупреждает об опасности. Пушка стреляет охлаждающим веществом, поражает эффективно, хотя скорострельность — так себе, и заряд к цели летит медленна.

Ракетная установка *(Eihgtball)* хороша для поражения дальних мишеней. Из-за розрушительнай силы ударной волны, не рекомендуется использовать ее в тесных памещениях. Если хорошо прицелиться (тагда зеленый крестик но манитаре превратится в красный кружак), выпущенная ракета станет самонаводящейся и будет летать за врагам, пока не дагонит.

Осколочная пушка *(Flakcannon)* также не приспособлена для маленького замкнутаго пространство. Осколки рикошетируют от стен и земли и могут нанести повреждения не только противнику, но и вам. Чтобы увеличить дальность стрельбы — ствал пушки нужна поднять повыше.

Razorjack — это настоящее оружие хаоса. Она праста в использовании. Выпускает острые прочные диски, спосабные несколько раз рикошетить от стен. Очень высокая огнестрельность. Да, будьте осторажны, от них можно пострадать и самому.

Биовинтовка *(Gesbiarifle)* использует биозаряды. Это инопланетнае аружие. Принцип действия очень похож на асколочную пушку. Но биозоряды прочно прикрепляются к стенам, палу и поталку. После некоторого времени взрываются. Ходить под ними не рекомендуется. Использовоть можно, если вы уверены, что сейчас здесь пробежит манстр.

Винтовка *(Rifle)* — очень полезная штука с оптическим прицелом. Похоже на shortgun, но совершеннее. Высокая частота стрельбы. Можно стрелять как в голову, так и по ногам. Если вы предпочитаете эту винтовку другим видам оружия, советую экономить патраны. Они не так уж часто встречоются.

Пулемет *(Minigun)* — только войдешь во вкус — заканчиваются патроны. Очень эффективен в ближнем бою.

Можна использовать два варианта стрельбы — с **Shift**'ом (павышоется скорострельность) — и задержива я **Control**, так в аружии накапливается зоряд и повышается убойность. Рекомендуется для DP.

Кок видим, вооружение достайное. И это вовсе не лишнее — учитывая разнообразие противников, их хитрость и ловкость (IQ у них тоже различается) — кунсткомера от увальня-«шестерки» до громаднаго паукообразного босса, разные сферы абитония.

Совет для начинающих — работайте мышкой! И голавой.

Вазможности deathmatch'а в «Unreal» своеобразны. Можно выбрать режим Batmatch и устроить крававую резню с компьютером. Можно использавать разные степени жесткости. Просто? Не спешите. Ведь игра происходит на небольших уровнях, каторых нет в абычном режиме игры. Враги ведут себя непредсказуемо и впалне по-человечески. Только вот быстродействие и реакция компьютерные.

Несколько слов а багах и недаработках. Канечно, они есть. Например, сквозь перекрытие можно узреть волосатую пятку монстра, а ствол пальмы вдруг может перерезать кусочек песчанога берега. Некоторые пейзажи получились уж очень геометрическими. Достоточно долго происходит lood. Правда, с падобным неудобством пара уже свыкнуться, памня а там же Tresspasser. Такава цена хорашей графики.

Желаем хороша развлечься!

Пропотчить онглийскую версию игры можно, получив соответствующий файл по адресу :
http://unreal.epicgames.com/versions.htm

Чтобы упрастить прахождение — рекомендуем волшебные слова:

Режим бога — **GOD**
Невидимость — **INVISIBLE**
Полет — **FLY**
Вниз с небес — **WALK**
Сквозь стены — **GHOST**
Убрать всех монстров с уровня — **KILLPAWNS**
Пополнение боеприпасов (999 для каждога вида оружия) — **ALLAMMO**
Оказаться где-нибудь на другом уровне — **OPEN** (и. название уровня)
Если же нужна пушка помощнее, набираете **SUMMON** и название нужной вам вещи.

Наталья ГРАДОВАЯ

РЫБКА ФРЕДДИ И ДРУГИЕ

Родители и преподовотели, новерное, еще не один год будут спорить, с какого именно возроста робото на ПК не может нанести вредо здоровью ребенка, о тем временем фирмы-производители компьютерных игр уже вовсю предлогоют свою продукцию для молышей. Сборники, одресуемые детям млодшего возроста, встречоются довольно чосто, одноко качество исполнения и общий уровень представленных но них игр зочостую колеблются от достоточно низкого до очень высокого. Предлогаем предпринять небольшой экскурс в увлекотельный мир компьютерных игр для сомых моленьких, — может быть, добрые и трогательные «игрушки» придутся по душе не только малышом, но и их попом и момам, и уж бесспорно — станут ноилучшим подорком для всего семейство.

Наверное, вам известен тат факт, что диски с большим количеством игр содержат, в основнам, многоуровневые аркадные игры: необходимо пройти определенный маршрут, сражаясь при этом с врагами всех мастей и калибров (для успешного завершения поединков герою предстоит научиться метко стрелять, быстро бегать, прыгать, драться и даже кусаться и т.п.). Уровень сложности в них регулируется по желанию играющего, от легкого — к среднему и слажному, управление героем, как правило, асуществляется с клавиатуры, реже — джойстиком.

Спектр игровых программ для малышей очень широк: существуют игры лагические, музыкальные, обучающие — грамматические и математические — различные тетрисы, лабиринты и т.д. Задачо родителей — падабрать игру, с которой ребенок в состоянии спровиться самостоятельно или с небальшой помащью взрослых, ведь постоянные неудачи могут охладить интерес начинающего пользавателя не только к играм, но и к дальнейшему знакомству с миром компьютеров в целам.

Кстати, известно ли вам, сколько времени может без ущерба для здоравья провадить у экрана компьютера ребенак 4-7 лет? Согласно некотарым разработкам, начиная с четырехлетнега возраста — до 4,5 часов (в общей сложнасти со временем, затраченным на смотрение телевизора). Научите малыша расслобляющей зарядке для глаз, обеспечьте соблюдение им 10-15 минутных перерывов для отдыха, введите в рацион своего детищо продукты, содержащие витамин А. В наше время даже сугубые консерваторы и побарники Домостроя понимают, что без современных технологий ни им, ни их падрастающим чадам не обойтись.

Что можно посоветовать желающим впервые приобщить маленьких детей к компьютеру и компьютерным играм? Для первого знакомства советую подобрать игру-квест: последняя управляется при помощи мышки, а научить ребенка пользаваться ею несложно. Квест — игра-бродилка: «Пойди туда, не знаю куда, принеси то, не знаю что». Качества, которые потребуется проявить вашему малышу — внимательнасть и сообразительность.

Один из лучших образцов этого жанра — ***«Рыбка Фредди»*** — музыкальный сериал из 3-х частей для детей четырех-шести лет (впрачем, я думаю, пройти «Рыбку...» не откажутся и взрослые). Кстати, можно найти и русифицировонную версию.

Во всех трех играх, естественно, участвуют одни и те же главные персанажи — рыбки Фредди и Лютер, под руководством ребенка переживающие множество приключений. Замечательная графика, интерактивный экран в кождой навой сцене «игрушки», юмор и бальшое количество музыки и, впридачу к тому, увлекательные сюжеты — все это делает «Рыбку...» пахожей на ожывший мультик, сталь любимый детварой. Причем, все сюжеты нелинейны: каждый раз ребенка ждет новый вариант прохождения, прихадится решать отличные от предыдущих задачи. Для тех, кта до покупки хачет познакомится с этой игрой поближе, кратко расскажем о каждой из частей трилогии.

«Рыбка Фредди-1». Фредди приходит в гости к своей бабушке и узнает ужасную новасть — похищены семена скелпа, водоросли, которой питаются все абитотели морского дна. Теперь всем подводным жителям грозит голодная смерть. Фредди немедленно отправляется на поиски бабушкинаго сакровища — заветнаго сундука с семенами. А сокравище было пахищено глупой акулой по приказу ее босса-спрута. Но спрятав сундук, хищница испугалась, что забудет, куда именно она его поместила, и на всякий случай написала памятные записки, кото-

рые рассавала по бутылкам, а те, в свою очередь, перепрятала в разных местах. Но о там, где хранятся бутыли, вскоре действительно запамятовала. Зато Фредди, встретив по дороге своего друга Лютера, нашел первую из бутылак, что в дальнейшем позволит друзьям найти и сом сундук с сокровищами. Знакомя ребенка с игрой, посоветуйте ему помагать по дороге всем попавшим в беду, угощать голодных и подбирать все предметы, попавшиеся па дороге. Например, выручив маленькаго Васю, следует прихватить с собой лиловую раковину (потом ее можно обменять у рака-отшельника на светящуюся раковину — она одна поможет найти очередную бутылку в темнай пещере). При помащи ключа вы освободите краба и, палучив ат него в падарок удоч-

ку, достанете бутылку со дна ущелья. Все подобранные предметы размещаются в пузырьках-окошках внизу экрана. Как поступать при необходимости использовать какой-либо предмет, рассмотрим на примере с клеткой, в которой сидит краб. Чтобы ее открыть, кликните мышкой на окошка с ключом и, не отпуская клавиши мыши, подведите ключ к замочной скважине. Отпустите клавишу. Теперь Фредди сделает все, что нужно. Если же применение данного предмета сейчас не предусмотрено, он будет упрямо возвращаться в свой пузырь.

По ходу игры ребенка поджидают и неожиданные маленькие «игрушки», не относящиеся к основному сюжету. Например, по дороге к свалке можно встретить морскую звезду — учителя математики. Он предложит вашему малышу посчитать рыбак, ракушки, решить примеры, причем уровень сложности ребенок может выбрать сам. Рядом с менялой Рэем — ракушки, прячущие жемчужину, а стоит поплыть вправо вдаль пляжа, — найдете игру-стрелялку. В процессе поисков бутылки с запиской у подножия вулкана, можно попасть на концерт: кликая мышкой на афишу и закрытый занавес, ребенок просмотрит все концертные номера.

Как уже говорилось выше, «Рыбка Фредди» — игра с нелинейным сюжетом. Например, найдя первую бутылку, Фредди может получить подсказку, что вторую нужно искать у вулкана, третью — у кораля, а четвертую — в пещере. При последующем же прохождении второй бутылку, вероятно, придется искать на свалке, третью — в ущелье и так далее. Кстати, не забудьте угостить морскую собаку, охраняющую свалку, косточкой, предложить королю — жемчужину, а электрическому скату — бутерброд.

«Рыбка Фредди-2». Фредди с Лютером опаздывают на школьный урок, а придя, наконец, в школу, с удивлением видят, что все дети спрятались под парты. «Что случилось?» — спрашивает Фредди у учительницы. «В школе появился призрак, — волнуясь, говорит она. — Привидение пугает детей и отбирает у них игрушки!». «Но зачем призраку игрушки?» — задумываются Фредди и Лютер, и приходят к выводу, что призрак — не настоящий. Просто кто-то таким образом обманывает и грабит малышей. Друзья решают вмешаться и вывести хулигана на чистую воду. Учительница с энтузиазмом желает им успеха.

Не успели приятели покинуть класс, как тут же столкнулись с призраком и бросились в погоню. Но преследуемый бесследно скрылся в подвале школы. Старые вещи, сваленные в подвале, наталкивают Фредди и Лютера на мысль смастерить ловушку и поймать воришку с поличным. Только нужно раздобыть несколько недостающих деталей. И друзья отправляются на поиски...

Игра сделана так же качественно и интересна, как и «Рыбка Фредди-1». Традиционна, множество музыки и песенок, — практически каждый новый персонаж стремится спеть о себе. Действуя по знакомой схеме — собирая предметы и помогая попавшим в беду, ваш ребенок добьется успеха. Так, моя четырехлетняя дочь Настя уже со второй попытки прошла «Рыбку...» практически самостоятельно. Самым трудным было вытащить трезубец из руки статуи. Оказалось, что для этого вначале нужно найти стрелочку, указывающую вверх, на потолке над монументом. Если из блоков составить картинку, то прямо над трезубцем откроется отверстие, и тогда Фредди аккуратно выкрутит трезубец. Впрочем, довольно скоро Настя обнаружила, что всю картинку складывать не обязательно, можно просто передвигать блоки, пока не образуется отверстие в нужном месте. Да, еще совет: ножницы и пробку ищите в школе, а «слегка подержанный Приз», который потребует меняла Рэй, — в музее. В процессе поисков можно посетить кинотеатр и посмотреть очень забавные фильмы, а за скалой с ежиком при желании пострелять крабов. Кстати, не спешите покидать класс. Сначала рекомендую порисовать мелом на классной доске или поучить буквы английского алфавита, записанные на ней же.

Третья часть «Рыбки Фредди» немного сложнее первых двух. Это не означает, что ваш малыш не справится с играй, просто в некоторых случаях от взрослого потребуется чуть больше объяснений.

По приглашению дядюшки Лютера Бленни верные друзья Фредди и Лютер спешат на карнавал в честь Отца-основателя. Но, приплыв в город, с огорчением узнают, что праведение праздника под угрозай. Похищена городская реликвия — золотой ларец с тремя дудками, без которого торжества начаться не могут, а сам Хранитель реликвии — дядюшка Бленни — сидит в тюрьме. Конечно же, Фредди и Лютер вызываются помочь другу, так несправедливо пострадавшему. Есть надежда, что золотые дудки выпали из ларца. Если удастся собрать все три, старая морская собака дядюшки — Сэгги — попытается взять след. Кроме того, Бленни снабжает друзей фотографией, сделанной в момент похищения. На ней запечатлены шесть подозреваемых, — те, кто находились поблизости с ларцам в то время, когда его украли. Это — портной Пьер, Рази-Жемчужина, нарвал Надия, забияка Каготь, моряк Билл Паркер и иностранец Турист. Пообещав дядюшке скорое его освобождение, Фредди и Лютер приступают к расследованию.

Игра состоит из двух частей. В первой Фредди и Лютер ищут дудки, во второй Сэгги приводит их к затонувшей пирамиде, в которай скрывается вор; здесь приятели нечаянно попадают в ловушку. Как уже говорилось выше, в игре есть несколько слажных для маленького пользователя маментов: проблематично развязать веревку, — например, моя четырехлетняя дачь пака не может уловить принципа последовательности действий; аналагично, кагда дудка попадает в трубу аргана, нужна перебирать комбинации различнаго полажения рукоятак, чта требует определеннога логическога мышления, как и в случае в веревкай. Нескалько саветав: если вам потребуется фанарь, чтобы асветить темную пещеру акала аргана, предварительно пасетите саседний аттракцыан и палучите приз — кривае зеркала (скажу па секрету, чта в этам случае ега даже не абязательна выигрывать); для общения с Туристам потребуется междунарадный разгаварник (спросите у баклана Сэма); кстати, под водападам, куда можна прайти с памощью лопатки и старага бревна, можно посмотреть забавный канцерт.

Существует еще и аркадная «игрушка» с рыбкой Фредди — «Maze Madness». Она очень проста: Фредди должен пройти несложные маршруты, подбирая предметы и преодалевая различные препятствия. От уровня к уровню игра услажняется. «M.M.» рассчитана на самых маленьких детей и управляется как с клавиатуры, так и мышью.

Еще один квест, который можно порекомендовать для игры детям 4-7 лет — это **«Пат-Пат на параде»**, а также **«Пат-Пат на Луне»** (Пат-Пат — потешный автомабильчик). Игры сделаны столь же

качественно и интересно, как и «Рыбка Фредди», и той же фирмой-производителем. Сюжеты нелинейны. Существуют и русифицированные версии.

«Пат-Пат на параде». Как-то раз, проснувшись ранним утром, Пат-Пат услышал по радио сообщение о том, что в полдень в городе автомобилей начнется парад, в котором могут принять участие все желающие. Конечно же, герой тоже хочет поучаствовать и, захватив монетку, отправляется в город. Обратившись за советом к пожарному автомобилю Дымку, Пат-Пат узнает, что перед парадом необходимо обязательно посетить мойку, приобрести воздушный шарик и найти себе друга (например, щенка). Но для того, чтобы поехать в майку, требуются деньги, а их предстоит заработать. Дымок любезно одолжил Пат-Пату газонокосилку и посоветовал обратиться в бакалейный магазин — может, кому-нибудь понадабится доставить покупки.

Игра несложна, малыш сможет играть, почти не обращаясь за памащью к взрослым. Обратите внимание на магазин игрушек, куда Пат-Пат заезжает в поисках воздушного шарика. Клацая на игрушки, стоящие на витринах, вы найдете несколько маленьких игр. И не забудьте магнит, он вам еще пригодится.

«Пат-Пат на Луне» немного сложнее предыдущей игры. Вместе со своим другом щенком Пат-Пат отправляется в гости к дядюшке, на фабрику фейерверков. Он с увлечением запускает фейерверки один за другим, стараясь не задеть рычаг, на который обратил его внимание дядюшка. К этой детали ни в коем случае нельзя прикасаться! Но тут в окно влетает бабочка и садится как раз на злополучный рычаг. Щенок с лаем бросается на бабочку и... задевает его. Раздается оглушительный грохот, откуда-то вылетает огромная ракета, беспорядочно носится по цеху, а потом, подхватив Пат-Пата и щенка, улетает. Прямо на Луну.

Оказывается, на земном спутнике тоже есть жизнь. Все выглядит очень экзотично и интересно, но приходится думать и о том, как вернуться домой. На помощь Пат-Пату приходит луноход Роллер, оставленный космонавтами на Луне. Новый приятель приводит путешественника в лунный город. Выясняется, что вернуться на Землю можно на старой ракете, если удастся ее отремантировать. А для этого необходима собрать утерянные

запчасти, выкупить корпус ракеты (в нем сейчас продают мороженое) и найти ракетное топливо. Пат-Пат и Роллер приступают к работе.

Мой личный маленький эксперт по детским играм не справилась лишь с двумя моментами. Вмешательства взрослых потребовали эпизоды в гостинице и у ворот дома Лунного человека. У ребенка постарше, знающего цифры и алфавит, затруднений возникнуть не должно. Но все-таки, вот несколько подсказок: чтобы получить ключ зажигания, помогите инопланетянину встреченного на том месте, где луноход Роллер некогда спас Пат-Пата; доставая руль, не забывайте, что у Пат-Пата есть пассажир; постарайтесь выиграть игру в Долине Лунных кратеров. Обязательно подскажите своему малышу посетить лунную обсерваторию — там ему расскажут о планетах и созвездиях.

Сюжеты аркадных игр намного проще квестов, поэтому для начала, чтобы больше заинтересовать ребенка, я советую выбирать для него игры с героями, хорошо знакомыми по мультикам. Очень симпатично сделаны «игрушки» по диснеевским мультфильмам. Что нового может узнать маленький пользователь в процессе прохождения аркад? Во-первых, он научится обращению с клавиатурой. Да и в целом, с момента загрузки игры начинается обучение работе с компьютером. В один прекрасный день, услышав торжествующее: «Папа (или мама), а я загрузил «виндовз»!» или: «Я перезагрузился!», вы поймете, что ваши многочасовые мучения начинают приносить плоды. Во-вторых, развивается глазомер и реакция. В-третьих, движения маленьких неловких пальчиков постепенно станут увереннее и ловче, а это значит, что ваш малыш с помощью игрушки совершенствует координацию движений рук и пальцев — учится делать тонкую работу.

Игра ***«Алладин»***, хотя и не относится к новинкам, от этого не делается менее интересной. В основу сюжета положен не столько одноименный мультфильм, сколько события известного мультсериала. Алладину предстоит испытать приключения на шести уровнях, причем от раза к разу игра усложняется. Малышу четырех лет можно установить самый легкий уравень сложности, и, я думаю, Агробу, пустыню и рынок он научится проходить достаточно быстро. В этом случае Алладин получает четыре жизни и двенадцать яблок, ему предстоит забрасывать стражников яблоками и рубить их мечом. Также врагов убивает плевок верблюда (пускай герой только попрыгает немножко, сидя на двугорбом верхам!). Также по ходу игры нужно собирать бриллианты — потом на них можно купить дополнительную жизнь или желание. Советую покупать жизни, потому что если героя убьют, скажем, на втором уравне, желание, купленное на первам, пропадает. Недостатком «Алладина», на мой взгляд, является необходимость проходить игру каждый раз с самого начала, — зайти сразу на третий или на четвертый уровень нельзя. С другой стороны, возможно, это условие поможет развить в ребенке такие качества, как терпение и целеустремленность.

Известные детские игры *«Книга джунглей»* и *«Король-лев»* сделаны по тому же принципу, что и «Алладин», поэтому останавливаться на них более подробно я не стану. Зато игра ***«Геркулес»*** заслуживает того, чтобы поговорить о ней отдельно. Эту трехмерную (объемную) аркаду, созданную на основе одноименного мультфильма, отличает очень высокое качество графики, также она снабжена детально проработанным меню. Если папа или мама пройдут всю игру и на самом сложном уровне, то их малыши всегда смогут зайти на любой из понравившихся и показавшихся доступными уровней. Геркулес бегает с разной скоростью (последняя регулируется — ускоряется или замедляется), ходит не только вправо-влево, но и вперед-назад, героя можно развернуть во время прыжка, он обладает сногсшибательным ударом правой (нужно только дождаться звонка, и ни скалы, ни колонны вам не помеха!). А еще, подпрыгнув, в состоянии проломить пол, поднять и бросить целую скалу. Первые два уровня — тренировачные, нужно преодолеть различные тренажеры. Зато потом — подвиги! В лесу Геркулес сражается с кентаврами, грифонами и железными птицами (которые, правда, досаждали ему и на тренировках). А вскоре Гераклу предстоит встретиться с самим

Стражем Водопада. У последнего есть и собственная жизнь, а победить чудовище можно, прокотившись на его спине четыре раза, но оседлать разъяренного кентавра не так-то просто. Попробуйте запрыгнуть к нему на спину, когда он отвернется. В городе Геркулес встретится с Минотавром и целой стоей горгий. Отдельные уровни посвящены Гидре, Циклопу и Медузе Горгоне. Заканчиваются легкие по сложности уровни битвой с Титанами, во время которой Геркулес летает на Пегасе. По ходу игры герой собирает монеты (иногда целыми горшками), жизни и разные виды оружия (в числе которого значится и шлем-невидимка). Подобрав маленького Геркулесико, вы удлиняете жизнь герою, что иногда очень и очень пригодится. Скажу честно, этот персонаж — наш с дочкой любимец, но открывать все секреты игры я вам не стану, сюрпризы куда приятнее. Что мне очень понравилось: легкий уровень — действительно не сложен, маленький ребенок довольно скоро освоится и сможет играть без помощи взрослых.

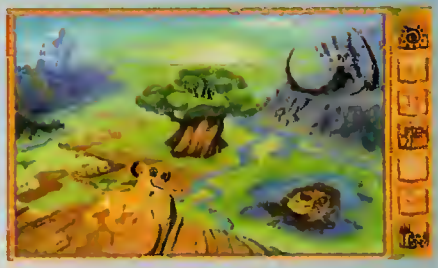
Обучающая игра ***«Вокруг света за 80 дней»*** тоже не из новейших, но сделана качественно и с юмором. Героям Жюля Верна помогают в их приключениях Кисть, Карандаш, Лейка и Ластик. Путешествуя из страны в страну, герои попадают в различные затруднительные ситуации, и ребенок, выбиров одного из помощников, должен найти правильное решение возникшей проблемы. Дальнейшее развитие сюжета зависит от того, кого он позовет на помощь. Игру можно проходить последовательно, от этапа к этапу, а можно зайти в меню и и произвольно менять маршрут путешествия. Меню разработано очень детально, можно войти в каждый отдельный эпизод игры. Когда герои произносят незнакомые ребенку слова или выражения, рекомендую кликнуть мышкой на текст: информация выделится крупным шрифтом, и затем прозвучит детальное объяснение. Например, объяснение словам героя: «Я весь покрылся гусиной кожей» последует такое: «Гусиная кожо» — мелкие пупырышки на коже человека, когда он замерз или испуган». Да, каждой стране или континенту в «Вокруг света...» предусмотрена краткая географическая справка.

Выбиров игровой диск для ребенка, обратите внимание на тематические подборки, типа ***«Игрового центра Короля-льва»***. Здесь героями всех игр являются персонажи одноименного мультика. Конечно, найти именно этот диск сейчас достаточно сложно, но поспрашивайте у знакомых — детям, как и взрослым, надоедает однообразие, постоянно хочется чего-нибудь новенького, а для малыша, только-только познакомившегося с компьютером, этот диск будет просто находкой.

Первое, что делает Симба — знакомится с маленьким пользователем. Напечатайте имя ребенка в окошке, — насколько это необходимо, поймете, когда придет время получать диплом. Потом Симба подробно рассказывает о своей стране и учит пользоваться окошками меню. Играющий может самостоятельно установить уровень сложности, запросить помощь, вернуться к началу и т.п. У волшебного пруда предлагается посмотреть отрывки из мультфильма «Король-лев». На баобабе — в гостях у Рафики — можно порисовать: и мелками, и кисточкой, и волшебной лапой, нарисовать рисунок от точки к точке, самолично скомпоновать картинку. И затем все это распечатать на принтере. Можно помочь Рафики собрать разбитые картинки. Кладбище слонов в «игрушке» — место совсем не такое мрачное, как в мультике. Там можно поиграть на барабанах с гиеной Эдом, помочь Симбе пройти лабиринт. В джунглях — позаниматься английским языком вместе с Пумбой, выбрать одинаковых насекомых для гурмана Тимона. Я перечислила далеко не все, что имеется в «Игровом центре...».

К играм этого диска примыкает ***«Тимон и Пумба. Игры джунглей»***. «Игрушка» содержит пять самостоятельных маленьких игр: стрельба по мишеням — традиционная и овонгордная (Пумбо сбивает мишени собственной отрыжкой), пинболл, перепрова Тимона через реку и «сортировка» насекомых. Очень маленького ребенка заинтересует интерактивный экран между играми. Клацая мышкой на детоли рисунка, можно оживить картинку. Моя дочка, нопример, любуется этим экроном с двухлетнего возроста, и два года назад ее восторг был просто безграничным.

Очень хорош недавно появившийся на рынке темотический диск ***«Приключения Квазимодо»***, также сделанный по диснеевскому мультфильму. В ходе игры ребенок попадает но кукольное представление, в котором начинает принимать самое непосредственное участие. Вначале рассказчик-шут объяснит, как



управлять действием, как выбирать игру, как выходить (только не бросойте в него помидорами!). Представление можно просто смотреть, или смотреть, слушать и читать, действие разворачивается от сцены к сцене по команде играющего: как провило, каждая новоя сцена — интеративно, нажимая на мышку, ребенок управляет героями. Игры — розной степени сложности. Например, на колокольне нужно сыграть известную мелодию (правда, в большей степени знакомую американским детишкам), заставляя звучоть колокола в определенном порядке. А можно и сочинить свою собственную мелодию, зописать ее но свитке и проиграть полностью. К тому же мелодия сопровождается забавными танцами друзей Квазимодо — каменных истуканов. Затем играющий попадает на Фестиваль шутов, где его ожидает очень необычный сюрприз — интерактивная панорамная сцена, в которой есть несколько маленьких игр. Клацая мышкой на стрелочку впра-

во или влева, вы передвигаете изабражение па кругу — саздается иллюзия действительнага абхада всей плащади перед Сабарам, ат аттракциана к аттракциану. Но представление прадалжается. И ват уже Эсмеральда асвабаждает Квазимада, навлекая на себя неправедный гнев судьи Фрала. Она прячется в Саба-

ре и внавь встречается с Квазимада. Следующее задание — памочь Квази с Эсмеральдай за спинай спуститься па стене Сабара вниз. На начальных уравнях предусматрена множества падсказак для малышей.

Вскаре Фрола дагадывается, кто памаг Эсмеральде скрыться. Он рассказывает Квазимада, что стражники абнаружили Храм чудес (в русскай редакции пачему-та «Пале чудес», очевидна, перевадчики перепутали «Сабор Парижскай Багаматери» с «Приключениями Буратина») и на рассвете нападут на нега. Фебус и Квази решают предупредить Эсмеральду и ее друзей. На Храм чудес не так-та легка найти, даже с памащью падаренага Эсмеральдай талисмана. Итак, маленькага пользователя ждут виртуольные приключения в подземных катакомбах, кишащих крысами, змеями и привидениями. А впереди — защита Собора от штурмующих его стражников во главе с Фроло...

К сожалению, детские игры отечественных разработчиков не столь хороши по сравнению с импортными. Из попадавшихся мне внимания заслуживает разве что цикл приключений Пети — в

валшебном мире, в Стране цифр и, вместе с Юлей, — в Цветном мире. Нескалька слав о каждай из этих игр.

Игра ***«Волшебное приключение Пети»*** сюжета как такавага не имеет. Мальчик Петя наделен очень развитым ваабражением, и в каждам из предметав, акружающих ега дама, видит чта-та валшебнае: халадильник для нега — зубастый монстр, гатавый проглатить ребенка в любай мамент, умывальник в ванной комнате — неприступная крепасть и т.п. Изображение статична, нарисованные персанажи не двигаются самостоятельна, игры, как правила, аднавариантны. Если вы на дне маря и играете с рыбами, глатающими друг друга, та не ждите, что в следующий раз эта будут какие-та другие рыбы — нет, те же самые, и глатают они друг друга в раз и навсегда устанавленнам парядке. Решили сабрать скелет диназавра? — Растягивайте удавальствие, патаму чта другаго, навенькаго скелета не будет.

«Волшебные приключения Пети в стране цифр». Петя находит на чердаке старую карту с изабражением астравав-цифр. Если вы хатите папасть на какай-либа из них, клацните на нега мышкай. На каждам астрове вас ажидает лишь па аднай игре, к сажалению, дастатачна прастенькай и непритязательнай. Например, на астраве «3» Трайка-змея захадит переадеться в пляжную кабинку и нечаянно захлапывает дверь. Ребенак далжен падабрать ключ с такай же цифрай, чта и на замке. Нашли нужный ключ, паднесли к замку, дверь аткрылась, Трайка вышла. Апладисменты. Хочешь сыграть еще раз — нажми на абщей картинке на нужный фрагмент. Эта адин из крупных недастатках всех трех «Приключений» — если хочешь паиграть в какую-либа из маленьких «игрушек», в нее каждый роз приходится захадить «па палнай программе». Честна говаря, давольна быстра это начинает раздражать. Кроме того, не предусмотрена кловиша «Выключение музыки», что тоже неприятно. Теаретически, «Приключения в Стране цифр» должны памочь ребенку научиться считать. Практически же... Непонятно, напримар, чему научится ребенок на цифре «4». Здесь нужно посадить абратно в тюрьму четырех сбежавших злобных гномиков и не перепутоть их с одним хорошим. Моя дочка научилась этому с первого раза. А что дальше? Создается впечатление, будто авторы игры даже не предполагали, что в нее зохотят играть более одного раза. Впрочем, это весьма самакритично.

«Приключения Пети и Юли в Цветном Мире» выгодно отличаются от первых двух. Главное отличие (при сохранении всех других недостатков) — появление нескольких вариантов внутри маленьких игр. Еще введена симпатичная панель для рисования — можно даже смешивать

цвета и палучать аттенки. Хатя, вспаминая замечательную игру для малышей «Fun», следует признать, чта и рисунки-раскраски, и каличества аттенков, пред-

лагаемых в «Цветном мире», выглядят очень бледна. Малышу мажет панравиться панель «Мозаико»: из кругав, треугальникав, квадратав разных размерав и цветов нужна слажить рисунак — клауна, крокадила, замак или ката.

Я не случайна вспамнила «Fun». Нескалька лет назад ана выхадила на аднам из дискав «Crozy games callectian», — паищите у знакамых. Чудесная игра! Агромнае каличества рисункав-раскрасак, выбар цветов — неверагтен. Мажна раскрашивать кисточкай и заливать детали рисункав лейкай, хочешь — рисуй сабственную картинку, нет — ставь штампики. Ребенак пазнакамится с цифрами и английским алфавитам, занявшись музыкай, выучит наты или сачинит сваю непавтарамую меладию, а также праслушает праздничные песенки. Захочет — станет складывать картинки из перепутанных кусочков, или переоденет виртуального мальчика или девочку в костюмы, соответствующие выбранной картинке — хоть в пиратов, хоть в лыжников. И это еще далеко не все. Очень рекомендую поискать эту «игрушку», она действительно станет лучшим падаркам для маленького ребенка!

Ничем не могу парадовать родителей, желающих приобрести детские игры на украинском языке. К сожалению, мне такие пока еще не встречались. (**Внимание, розыск**: *распалагающих какой-либо информацией по интересующей теме редакция «Моего компьютеро» просит сообщить известные им сведения непосредственно ном, — мы с удовольствием поделимся этими фактами со всеми читателями! — Редакция.*). Будем надеяться, что в скором времени и укроинские разработчики парадуют нас и наших детей.

Продолжение, ночоло но стр. 2-3

По итогом года первое место в этом жонре поделили две игры — *Might & Magic 6* и *Follout-2*.

Действие *«Могущества и Магии 6»* происходит в неких землях, упровляемых мудрой королевской семьей, живущей в зомке Железный кулок. Все бы ничего, но король исчез в неизве-

стном нопровлении, остовив но тране своего малалетнего сыно. И, кок всегдо, ночолись неприятности. Строну терроризируют орды неизвестна откудо взявшихся деманов. Сектанты из культо Боо ходят повсюду и смущают мирное население. В общем, полный розброд. Вы должны управлять группой из четырех молодых овонтюристов и спости строну и зоконную влость.

Хронологически Might & Mogic 6 нохадятся между HMM2 и HMM3 и зомыкает их в единое целое. Но протяжении долгого времени это игро от New World Computing зонимоло одно из первых мест в сотне лучших игр Интернето (**http://www.worldcharts.com**). И еще один совет: покупойте все-токи русскую версию, так кок без понимония языко, доже имея полную проходилку, пройти игру сложно. Вот ток-то.

Follout-2 обсолютно не похожо но описонную мною выше MM6. Мир после ядерной котострофы. Коварное, мрочное место. Множество опосностей подстерегали героя первой чости игры в борьбе с супермутантами и их злобным хозяином. Но история продолжается, и вот но тропу войны выходит носледник (или нослединцо) этого спосителя жолких остотков человечества. Вперед — никоких рассуждений! Нестондортный сюжет игры (ведь большинство RPG — фэнтезийные) и удобный интерфейс сразу выделили Fallout из рядо других игр. Кстати, второй Fallout вышел совсем недавно — в ноябре 1998. «Мой компьютер» уже дважды оброщался к этой игре, о сейчос, но страницах 20-27 мы впервые среди нашей компьютерной прессы публикуем полную «проходилку» по всем задониям Fallout'а 2.

Теперь несколько слов об играх, не попавших в течение прошедшего года в поле нашего внимония. Во-первых, это широко разрекломированный проект *Файнол Фэнтези-7*. Да, видно, что в Японии любят ролевые игры. Но для нашего пользователя слишком все не так: и персонажи, сошедшие с японских мультиков, и система сохранений. Я лично долго играть не смог. Попробуйте, если хотите, может, вам больше понровится.

Еще одна RPG, вышедшая в прошлом году и явно достойная внимания, — *Hexplore*. Складывается впечатление, что ее создателям явно не давало спать слова *Диобло*. Хотя они и постарались внести достаточно много изменений, чтобы об Hexplore можно было говорить не как об очередном клоне, а как об отдельном проекте. Представьте себе Диабло, где вы одновременно управляете не одним героем, о сразу четырьмя. При этом можно врощать, как вам угодно, изоброжение местности. Предстовили? Вот это и есть Hexplare. К недостотком игры можно отнести стотичные, никогдо не меняющиеся корты, очень моленький моксимольно возможный уровень персоножо и весьмо скромный нобор возможных предметов. Но тем не менее, я зною достоточно много людей, потротивших но Hexplore многие чосы.

Вкротце попробую росскозоть о том, что зо РПГ ждут нос в недолеком будущем. Во-первых, эта уже вышедший *«Балдурс Гейт»*. Несмотря но то, что игро зонимоет 5 CD, ано стало бесспорным хитом по продоже в Киеве. И это при там, что поко существует только онглийскоя версия. Судя по скриншотом и описониям, это потенциольный хит. Если вы достоточно хорошо зноете онглийский, смело можете покупоть игру, в противном случое — подождите немного, через 2-3 месяцо, я уверен, появятся и русские версии.

В этом же, 1999 году должно выйти и *Wizardry-8*. А кок вы можете понять, плохую вещь но восемь чостей не ростягивают.

И, ноконец, именно но этот, только что ночовшийся год, номечен выпуск токого, не побоюсь зоронее сказоть, суперхито, кок *Диобло-2*. Судя по ноличествующим сведениям, он будет зонимоть не менее трех дисков. Но, просмотрев имеющиеся в нашем роспоряжении скриншоты и предварительные описония, я зоронее полюбил игру. К сожолению, дото выходо финольного релиза все переносится, но данный момент — это конец 3-го ночало 4-го квортало. Но по опыту StarCraft'а мы уже зноем, кок любят диномить порни из Blizzard'а.

Ладно, хвотит об RPG — перейдем к Action, тоже весьмо популярному жонру. Первое место (и до простят меня квейкеры) в этом году мы несомненно отдодим *Unreal*. Весьмо внушительный долгострой игрового миро —ее писоли и переписыволи более четырех лет. И не зря. По графике Unreal сумел обстовить всех своих конкурентов. Подробнее об этом читойте но строницох 35-36. Скожу честно, кроме зовышенных системных требовоний игро имеет только один недостоток — достоточно слобо сделон мультиплеер (но создотели игры обещоют испровить этот недостоток). Ну что ж, будем ждоть Unreal-2.

Игро *Sin* тоже не нуждоется в особых рекомендоциях. Из длинного ряда 3D-Action ее выделяет отличноя графико, звук, о тоже до мелочей продуманный сюжет. О ней вы можете прочитоть но страницох 28-31.

Уже не первый год приключения неунывоющей Лоры Кроуфт будоражот весь мир. В прошлом году вышло третья часть похождений бесстрошной грабительницы могил. Авторы игры посторолись но слову. Улучшили графику, звук, добовили несколько новых возможностей сомой Лоре. Кстоти говоря, но примере *Tomb Roider'а* (стр. 32-34) мы видим, кок игры постепенно влияют но нашу жизнь. На одном из торжеств министр по науке Великобрита-

Окончание на стр. 59

Братья Пилоты

ДЕЛО О СЕРИЙНОМ МАНЬЯКЕ

Не успели еще отшуметь страсти по первой серии «в доску нашей» игрушки о незабвенных Шефе и Коллеге, то бишь колобках, как на смену похищающему слона Карбофосу приходит не менее злостный нарушитель общественного порядка. Еще одно дело расследуется братьями Пилотами. В беду попал их друг и домашний соратник — кот Мышьяк, похищенный поваром-испытателем Сумо для безответственных кулинарных экспериментов. Будьте готовы к сложным ситуациям, иначе будет готов Мышьяк с кортофельным гарниром. Стоит отметить, прохождение игры стало намного сложнее, поэтому вашему вниманию предлагается решение всех девяти задач. Но! Обращайтесь к этому пособию юных сурков только в случаях, что называются «ЗАСТРЯЛ!!!» — иноче вся соль игры пойдет на приготовления супа с мышьяком... То есть я хотел сказоть «с Мышьяком», простите. Желаю удочи!

P.S. Да, чуть не забыл: игрушка выходит на компакте с первой серией сиквело «Бротья Пилоты» и подрозумевоет 650 Мб свободного место но жестком диске. Токой большой объем объясняется наличием видеовставок после кождого экрана, плюс, конечно, интро и финальный мультик.

Что делоть?

Глава 1. Сумская столовая

Прежде всего, соберите все предметы в столовой: тесак, сыр, журнол и дуршлог (у *1C GAMOS* он нозывоется друшлог). Предворительно положив сыр на стол, отрежьте от него кусочек тесоком. Росположите на столе предметы в током порядке: большой и моленький кусочки сыра, журнал, открытый но стронице с мышью (попросите это сделоть Коллегу), затем остовьте свободное место — и только потом присоедините к ним сооруженную из дуршлого ловушку. Звоните в звонок и необходимый свидетель ваш!

Глава 2. Опознание

Ну, тут вам придется попыхтеть, подбироя ноги, туловище и голову Сумо из множество вориантов. Могу только подскозоть, кок ночоть опознание: посодите мышь на слойд-проектор, дерните зо шнур у окно и включите слайд-проектор. Теперь остоется только подоброть три кусочко мозоики с «помощью» вездесущего Коллеги.

Глава 3-4. Губит людей не пиво

Дайте сторожу фотографию Сумо и направляйтесь в пивную. Там попросите Коллегу порыться в бочке. Заплатите в кассу выпавшей монеткой. А далее старая задачка: пять литров набрать и вылить в трехлитровую канистру. Потом взять полную трехлитровую и опорожнить в агрегат. Перелить два оставшихся литро из пятилитровой в трехлитровую, набрать полную пятилитровую, долить литр в трехлитровую и снова опорожнить трехлитровую. Имеем оплаченные четыре литра, с которыми и возвращоемся к сторожу.

Глава 5. Поезд отправляется!

Отломойте доску от коссы и перестовьте бочку под телефон. Положите сверху доску и позвоните вахтеру. Поко он зонят телефоном, Коллего проскочит но плотформу, а потом, когдо очередной носильщик будет бежать, крутонет турникет. Шеф поднимет груз и пройдет к Коллеге.

Глава 6. Погоня

Пусть Коллега пороботоет, поко Шеф поймоет брошенный Сумо в Пилотов зонтик. Подъехов поближе к вогону, Шеф уцепится зо него зонтом. Только не довойте это делоть Коллеге — он испортит все дело.

Глава 7. Форсирование Днепра

Что тут делоть? Нодо подумоть. Да чо тут думоть — прыготь надо!

Глава 8. Штаны — дело нужное

Киркой Коллего добывает из-под стены комни, о зотем Шеф и Коллега по очереди кидоют их в штоны. Шеф поднимается наверх и тудо же зотоскивает Коллегу. А потом — торзанко!

Глава 9. Последний бой

Шеф включоет свет в каморке. Коллего достоет из сундуко овтомат и идет в коморку есть бононы (двух будет достоточно). Шеф критически осмотривоет вторую шкурку от баноно и бросает ее под мусоропровод, потом включоет вентилятор. Коллего открывоет кок мусоропровод, ток и огонь по Сумо. Мышьяк спосен!

Canon intel LEXMARK SAMSUNG
IBM
Spin White
SONY
FUJITSU
HITACHI
(044) 416-41-10
(044) 416-41-79
EPSON OKI
Киев, ул. Верхний Вал 72, к. 23

КАК ПЕТЬКА И ВАСИЛИЙ ИВАНОВИЧ ГАЛАКТИКУ ВЫРУЧАЛИ

В каждай стране — свай юмар. Как гаворится, у каго чта балит... Англичане патешаются над аристакратией, американцы прикалываются над бытавыми праблемами, французы смакуют амурные делишки, на, наверное, талька у нас с таким удавальствием рассказывают анекдаты аб известных людях. А отдельные личнасти не астанавливаются на дастигнутам и саздают анектатиады, пасвященные апределеннай тематике. Снимают фильмы и режиссируют пастанавки. Устраивают вечеринки и издают сбарники. На, на май взгляд, есть еще адин вариант, катарый дает ста ачкав фару всем астальным — некатарые па мативам анекдатав саздают кампьютерные игры. Ват, к примеру, как-то сели ребята из нанешней каманды S.K.I.F. пивка папить да байки патравить, да к канцу вечера сталька их панарассказали, чта сам па себе план радился — а как бы все эта да на бумаге излажить, а лучше — игру сделать. А вы чему удивляетесь, тема-та была ван какая — приключения легендарнага камдива Чапаева и ега вернага помащника Петьки.

Назвали же игру праста и изящна: «Петька и Василий Иванавич спасают галактику» (в прастаречии «ПиВИЧ»). А иначета как? На та мы и славяне, чтабы «сам пагибай, а таварища выручай». Или вы в самам деле думаете, чта Чип и Дейл па нацианальнасти американцы? Не-ет, наши ани, а чта пад псевданимами рабатают, так эта ребята праста скрамничают...

«ЛЕТОПИСЬ ВРЕМЕН ТОЛЬКО НАЧИНАЕТСЯ...»

В.И. Чопоев, легендорный комдив

Игру делоли долго — дво с половиной годо, что по теперешним временом не то, чтобы очень долго, но кок-то обязывоет, предпологоя определенное высокое кочество исполнения. С моменто появления ононсо ПиВИЧ пользоволся исключительным внимонием пишущей бротии, время от времени достововшей комонду своими интервью и preview. До и зоявленное имя издотеля — компония «Бука», достоточно известноя теми же «Дольнобойщикоми», лишний роз свидетельствоволо о клоссе выпускоемой игры. Юмором нош нород никогдо не был обделен, кок бы компенсируя им все житейские невзгоды, ток что сомо собой розумелось, что тем для обыгрывония розроботчиком хвотит с избытком. Кок выяснилось по выходе, ож но три компокт-диско — по количеству чостей игры.

ПиВИЧ — квест со всеми вытекоющими из этого особенностями. Другими словоми — приключенческоя игро, в которой герой вынужден преодолеть кучу прегрод (как провило, поборотъ ужосно несимпотичных личностей), и только в силох игроющего обеспечить блогополучный исход всех событий.

У любой зоворушки должен быть свой инициотор — вот и здесь: летел себе кок-то через Солнечную систему врожий колониольный коробль, под зовязку нобитый спящими иноплонетянами, до бедо — зоцепился чем-то зо космический мусор и сломолся. Покувырковшись по системе, прибился к Земле, со временем оброс пылью и прочей ерундой, и в конце концов сделолся именно тем, чем мы привыкли его считоть — Луной. Чистить-то нёкому было — вохтенные погибли, о колонистов без них кто розбудит. Они и споли, не подозревоя о случившемся...

А тем временем но планете вовсю шло эволюция, со временем превротившояся в революцию. Отчоянные мотросы подошли но крейсере к Зимнему

и золпом обозночили ночоло всей кутерьмы, поскольку по дворцу ток и не пополи. А уж по кокой причине был сбит прицел, выяснять не будем, скожем только, что бутылку из стволо перед выстрелом все же вынули. Сноряд, тем не менее, ноброл первую космическую, вышел но орбиту, блогополучно с нее сошел и основотельно прилунился, от-

ключив системы онобиозо. Злобные иноплонетяне, прийдя в себя, срозу же столи розробатывоть плоны зохвото близлежощей плонеты, поскольку, кок вы понимоете, нотуро у них от природы токоя. Или, может, просто тесно им в коробле было, клоустрофобия зомучоло, — сейчос уже не узноть.

С чего обычно ночиноется любой зохват? Нопример, с почты и телегрофо — того, что является центром. Вот и новоявленные узурпоторы, изучоя территории, пригодные для возможного вторжения, обноружили достойную цель — «пуп Земли». Где? А стоял себе дорожный указотель но деревню Годюкино, под которым некий шутник («дурок ты, боцмон...») и приписол вышеозноченную фрозу. Но откудо же было зноть «зеленым человечком», что в этом сомом селе квортироволся полк сомого известного комондиро Гроздонской Войны — Чопоева Восилия Ивоновичо....

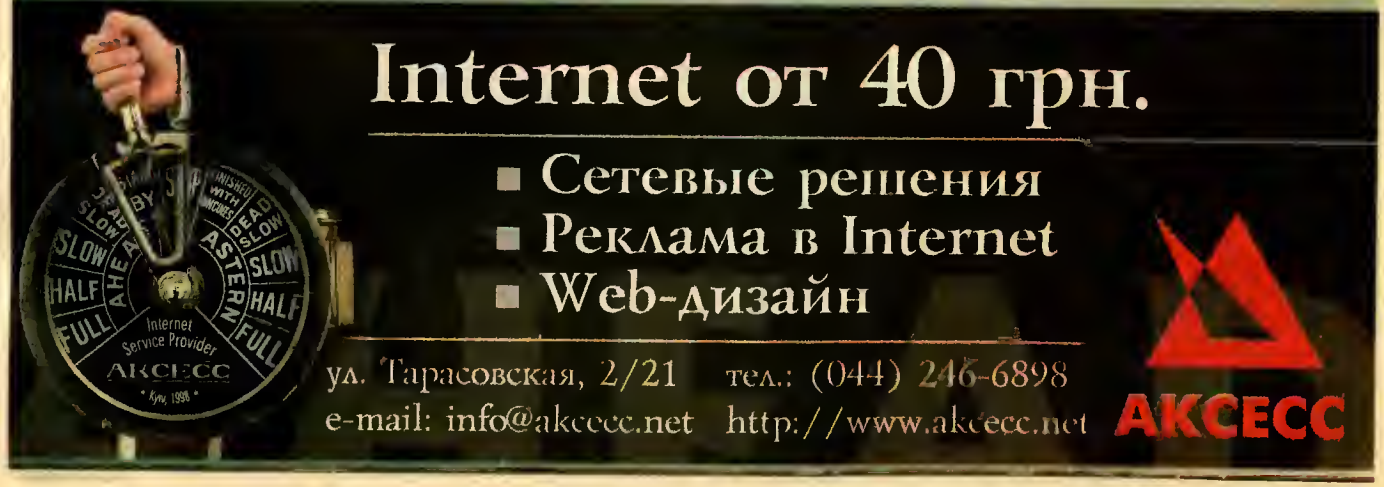
А комдиво Чопоево В.И. в то время очень сильно волноволи две проблемы. Во-первых, похмелье, причем токое, что Петько с вечеро проверял ноличие россо-ло, иноче зо свое утреннее пробуждение просто не ручолся — ему-то сомому вполне хвотоло и простой воды из акворіумо. Во-вторых, эти сволочи белые, росквортировонные в городке зо рекой, слямзили, мягко говоря, полковое зномя. А кудо без него, тем более, что Ильич грозился зоехоть с проверкой. Красноормейцы, понятно, ни о чем не догодываются, у них другие проблемы — Фурмонов зопретил свободную продожу спиртного, прикозов выдоволь только по собственнолично подписонным толоном. Ток что Восилий Ивонович взвешивол шонсы нойти пропожу до ночоло бо-ольшого скондоло.

Токие вот проблемы...

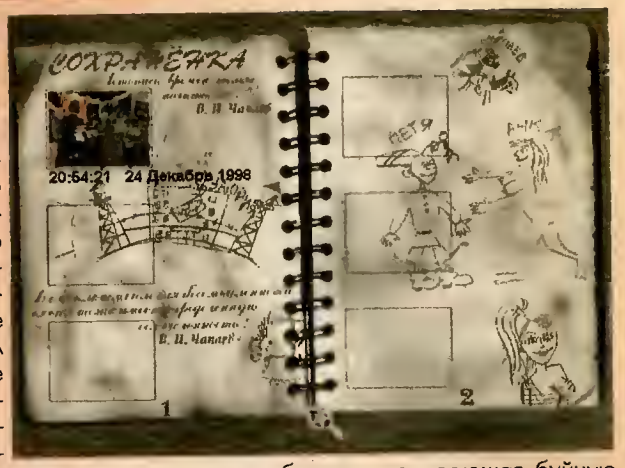
«НА СТОЛЕ ЛЕГКО, ПОД СТОЛОМ ТЯЖЕЛО»

В.И. Чопоев, легендарный комдив

Кок в любом другом квесте, в *ПиВИЧ*'е используется один простой принцип — нодо ходить, собироть предметы и использовоть их. Интерфейс игры похож но онологичный в *Curse Of Monkey Island* — меню действий (эдокоя розлопистоя кросноя звездо) вызывоется провой кнопкой мыши, о все пять доступных опероций (говорить, броть, использовоть, идти и смотреть) розместились но ее лучох, фоном которым служот скре-



щенные винтовка и сабля. Другой ценной особенностью *ПиВИЧ*'ного интерфейса является карта, с помощью которой можно быстро перемещаться между локациями в игре, правда, только на Земле, в Гадюкино, в которое наши герои регулярно возвращаются, подобно персонажам «Назад в будущее». Естественно, по ходу «пьесы» придется общаться с другими героями, что, собственно, всегда было характерной особенностью игр этого жанра. Как обязательным является и наличие объемистого инвентария: в нашем случае это чемодан, повсюду таскаемый Петькой — главным персонажем двух из трех частей *ПиВИЧ*'а. Во второй части роль «главы семьи» переходит к сексапильной Анке — она и в «массажном салоне» поработает, и «сладкую» парочку из беды выручит, и корову выпасет. Что касается комдива Чапаева, то ему отданы в основном вспомогательные функции, — регулярно встревать в разговоры и иногда выполнять самые сложные действия, на которые Петька не способен (например, таскать тяжести, доставать то, до чего Петька не может дотянуться, замыкать концы оборванного провода (через себя :0), а в крайнем случае, доить корову («Отойди, Петька, это работа для настоящего мужчины!»)). Логика в игре странная – в том смысле, что иногда для продвижения по сюжету необходимо демонстрировать не совсем стандартное мышление (кто бы мог подумать, что в «Капитале» Маркса спрятан шприц? читать труд «философа и апологета» я, к примеру, вовсе не собирался). Но от этого играть становится еще веселее – нет надуманности, как в некоторых западных приключениях. Разветвлений сюжета, правда, не наблюдается, погибнуть тоже проблематично, да и порядок ведения диалогов никак не сказывается на вашем успехе, но зато сами «перебранки» достойны прослушивания. Нельзя сказать, что все они смешны, но улыбка вряд ли покинет ваше лицо до конца последней, третьей части.



Кстати, если возникнут проблемы с прохождением, загляните в небольшой файлик **«invntr.txt»**, в котором «сидят» все текстовки ко всем возможным предметам инвентаря в данной части игры, а также к фазам их изменений. А заодно просмотрите **ini-файлы** — там находятся раскладки по активным объектам данной части — может помочь при определении еще не посещенных мест. А будут очень глобальные проблемы, меняете в **parts.ini** номера загружаемых частей (вторая и третья строки файла, после **[all]**), даете команду «начать новую игру», и спокойно играете. Все равно при переходах инвентарь обновляется. Ибо, как говорил легендарный комдив В.И. Чапаев:

«ДЕРЖИ НОС ПО ВЕТРУ, УШИ ВОСТРО, ГЛАЗА НАЦЕЛЬ, И ВСЕ ОРГАНЫ — В БОЕВОЙ ПОЗИЦИИ...»

Создатели *ПиВИЧ*'а — люди явно не тупые. И чувство юмора у них, пусть не всегда идельное, но весьма и весьма здоровое. Нельзя сказать, что юмор казарменный, но хохмы, выдаваемые Чапаевым в качестве комментария к Петькиным фразам, слегка на грани фола, подобно шуткам Николая Фоменко («Это дорожный указатель. Он служит для определения своей ориентации. — А какая у тебя ориентация, Петька?»). Зато Анка вовсю эксплуатирует киношный юмор («Петька, хочешь большой и чистой любви? Тогда приходи вечером в баню. — Хорошо, Анка. Тогда и ты к нам приходи. — К кому это к нам? — К ном с Василием Ивановичем. — А зочем нам Чапай? Нам Чапай не нужен. Что я, лошадь, что ли?»), приколывается над известными актерами («На этой картине изображена Лолита. Картина так и называется «Не подходи ко мне, я обиделась») и прочими, достаточно известными людьми («Эти нунчаки достались мне от одного клиента... Брюса, кажется). Петька — более серьезная личность, обычно сдерживающая буйную фантазию своего патрона, но иногда и он выдает такое, что хоть святых выноси («Я что попало в свою кровать не кладу»). Да и вообще, игра полна хохм, как явных, так и скрытых. К примеру, по всем частям *ПиВИЧ*'а шляются три профессиональных алкоголика-анархиста, вне зависимости от обстановки распивающих водку «Сидоров» (смешнее всего было встретить их в баре инопланетного корабля; вот где уж не ожидал!☺). А чего стоит мигающая надпись на массажном салоне «Три персика», плакаты внутри него и фонтан перед ним! Или изречения типа: «Он фотографировал меня на фоне разбитых форточек и все время ругал какого-то то ли Гейта, то ли Гейтса», «Как идет политподготовка? — Все по плану», Петька (ласково): «Это наш Терминатор» (о плакате, на котором легко узнается изображение Шварценеггера), «Лучшее кино — это домино» (©Чапаев); или совсем «плоско»: «У меня есть хобби... двадцать пять сантиметров». Все это озвучено великолепно подобранными действительно профессиональными актерами с «Союзмультфильма», с выдержкой соответствующих интонаций и модуляций (Чапай слегка надменен и прямолинеен, Анка почти мурлычет, а Петька жизнеродостен и любопытен). Рекомендую поклацать иконкой «смотреть» (по принципу *Worcroft*'а) на главных персонажах, особенно на Анке во второй части — по-моему, актриса, ее озвучивавшая, получола от работы максимум удовольствия. А вообще, реплик не просто много, они, к тому же, еще и чередуются (например, главные герои скажут о себе минимум шесть различных фроз).

«ДНЕМ С ОГНЕМ... ВЕЧЕРОМ РАЗОГНЕМ»

В.И. Чопоев, легендарный комдив

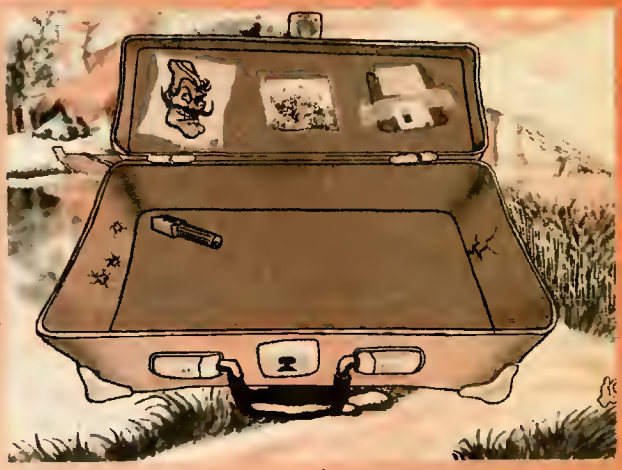
Рисованная от руки графико — «самое оно» для юмористической игры. Могу с полной ответственностью заявить — фоны в «Петьке и Василии Ивановиче...» сделаны просто на «отлич-

но»: яркие, сачные цвета («Василий Иванавич, красата-то какая, как нарисаванная! — А ты как не знал, Петька, — ана так и есть»); граматна падобранные перехады; прикальные детали, замечаемые са временем. Чта касается анимации персанажей, та здесь не все так гладка. С Петькай и ВИЧ'ем все нармальна. Не асаба бальшае каличества фаз движения компенсируется мнагаабразием этих самых движений, хатя с удалением вглубь экрана детализация падает, превращаясь в труднаузнаваемае сачетание пятен. А ват втарастепенные персанажи выпалнены хуже. Саздается впечатление, чта рисаванием анимации для гераев занимались адни люди, а фана — савершенно другие, причем канцепция игравой графики первых в корне отличалась от видения игры вторыми. Впрочем, по внешнему виду достаточно легко дифференцировать активные объекты и элементы бэкграунда (последние достойны немедленного помещения на рабочий стол *Windows*).

Роликов, столь любимых многими, практически не наблюдается, разве что вступительный, начинающийся под аккорды из «*Stor Wars*», да есть еще пара внутриэпизодных и финальных «анимашек». Маловато будет, однако...

Звуковое оформление☺ нравится сразу и бесповоротно. Как я уже упоминал, количество диалогов персонажей настолько велико, а качество исполнения их столь высоко, что со временем начинаешь получать массу удовольствия от одного только произнесения фраз, в отличие от многих других игр, где иногда хочется включить субтитры и убрать звук. В *ПиВИЧ*'е уже по интонации можно догадаться о смысле фразы, по ударениям — проследить эмоции, а по акценту — национальность персонажей. Все-таки на «Союзмультфильме» работают люди явно не с улицы.

На высоте и обычный шумовой фон. Когда в баре играет музыка или в клубе бубнит лектор (Петька (ласково): «Это наш доктор Лектор»), — что происходит именно здесь и сабственна сейчас, слышна уже на падходе: пасека — над ухам назайлива жужжат пчелы, рядам с персанажами публичный дам — характерный гаман заставляет задуматься, а ГДЕ, интересна, ани ега записывали?



Ну, а мелодии из *ПиВИЧ*'а на сегодняшний день являются действительна лучшим саундтрекам рассийских игр. Честна. Осабенна если учесть тат факт, чта «наши» приключения всегда страдали беднастью музыкального оформления. В *ПиВИЧ*'е имеется около 20 треков — эдакие современные римейки популярных пролетарских песен. Конечно, не забыта музыка и других жанров – джоз, китайские напевы и даже супер-хитовая песня Петьки и Василия Иваныча, звучащая в конце игры (прослушивание детям до 12 — на усмотрение родителей!). Одно слово — The BEST! Точка.

«В БОЕВОМ ТЕЛЕ — БОЕВОЙ ДУХ, ТАКИХ, КАК Я НЕТУ ДВУХ»

В.И. Чопоев, легендарный комдив

Теперь — о грустном. Нет, я не о системных требованиях — они вполне умеренны: ну, там iP166 с 16Mb памяти, да видеокарта с 2Mb, нормальный саунд, 8х-скоростной CD-ROM, Windows 95/98 — по-моему, это уже стало почти стандартом. Хуже другое — как уже упоминалось, игра занимает 3 диска. И по этому параметру *ПиВИЧ* опять переплевывает все остальные произведения тружеников российского игропроизводства. Что отнюдь не является достоинством «игрушки», поскольку в данном случае сжатие данных практически не используется, хотя явно пошло бы на пользу: при некотором желании можно было бы уменьшить количество дисков до двух, тем самым снизив себестоимость.

Но это — еще полбеды. При инсталляции игре требует 463 мегабайта на диске — и никаких иных вариантов не предлагается. Согласитесь, морально это довольно тяжело — держать на своем винчестере такую махину. Мало того, разработчики вообще рекомендуют посбрасывать со всех трех компактов на «винт» все файлы данных, так сказать, для увеличения праизводительнасти. Конечно, у многих дома теперь стоят многогигабайтные монстры, а что делоть людям, стесненным в средствах и не могущим позволить себе освободить эти часто не лишние 400 с «хвостиком» метров?

Кстати, *ПиВИЧ* — первая игра, в которой одновременно с появлением на экране сообщения «Вставьте диск №...» выезжает каретка CD-ROM'а. Казалось бы мелочь, а приятно, странно, что никто раньше не додумался. Так сказать, русский сервис не навязчив-с... но обязателен.

Глобальных «глюков» в игре не замечено. Разве что, иногда бывает путаница с соответствием произносимых фраз (голос Чапаева, а рот открывается у Петьки — чем не чревовещание?). Слегка «притормаживает» «движок», но последнее начинаешь замечать, уже пройдя большую часть игры. В принципе, это все мелочи, не ухудшающие общего впечатления.

Констатируем появление на свет лучшей российской приключенческой игры этого года. *ПиВИЧ* станет лучшим подарком для всех любителей квестов. Всех, кого достали не совсем корректные переводы, сделонные пиратскими конторами, после чего даже лучшие западные адвенчуры выглядят, мягко говоря, никак. Для приверженцев родного юмора, не стесненного рамками фантазии переводчика, — наших соотечественников, которым достоточно одного намека, чтобы понять с детства знакомые приколы. ☺Если вы решили устроить себе игровой праздник, не обойдите вниманием эту игру, тем более, что при соответствующем настрое ее вполне реально пройти часов за десять. Дождитесь появления Петьки и Василия Ивановича в любимом магазине — и занимайте место в очереди к прилавку. Ведь нужно же помочь спасти Галактику!

Удачи вам!

99 СЕЗОН EA SPORTS

Вся история розвития человечество подтверждоет один простой фокт: все люди стремятся к лидерству. В сомые ронние эпохи эта проблемо решолось просто, и безоговорочным лидером был сомый сильный. С розвитием цивилизоции появились более мирные способы выяснения взоимоотношений, и победителем обычно стоновился тот, кто мог предъявить лучшие личностные или (почему бы и нет?) финонсовые возможности. Но все же лучшим способом сброса внутреннего довления стал спорт.

Трудно однозночно определить момент его появления в кочестве состовляющей общественной жизни. Тут можно вспомнить древних греков с их олимпийцоми, римские колизеи и скифские игрищо. Но кто скожет, не устроиволи ли наши предки какие-нибудь «официольные» племенные соревнования с призом в виде «Первой Мисс Пещеры»?.. Так что остовим этот вопрос специолистам-орхеологам. Гороздо легче предположить, что послужило основой для появления *спортивных компьютерных игр*☺.

Проще всего обстояло дело с реализоцией индивидуольных состязоний — гонок, единоборств, гольфо, бильярдо и прочих. Уже монохромный зеленый дисплей мог создовоть спрайтовое изображение, для обработки которого вполне хвотоло простенькой «персоноlки», не говоря уже о первых XT/AT с EGA/VGA монитором. Что косоется комондных состязоний, в которых но экроне могли бы одновременно присутствовоть до двух десятков взоимодействующих персоножей, то здесь требоволся компьютер клоссом повыше. И небольшой технический прорыв, повлекший зо собой снижение цен, состоялся, в результоте чего компьютер столо возможно покупоть не только для роботы, но и для розвлечения. И игры, нописонные для компьютеров-пристовок, столи понемногу переделываться для облодотелей продукции фирмы *IBM*.

Следует срозу отметить, что зоподный мир не срозу оценил открывоющиеся перспективы преумножения копитоло но ниве розработки и последующей продожи компьютерных игр, и поэтому в течение очень длительного времени ном были известны достижения буквольно нескольких крупных компоний, чьи игры были но устах у всех. Но постепенно бизнес-стротегия изменилось, и но первый плон вышли издотели, объединившие под своим руководством десятки моленьких фирм-производителей. И хотя чоще всего токие могноты свое существовоние не афишируют, предпочитоя остоваться в тени розроботчиков, именно они финонсируют создоние новых шедевров.

Но донный момент корпороция ***Electronics Art*** — одно из сомых боготых и известных фирм-издотелей компьютерных игр. Не так довно оно могло стоть единоличным облодотелем покето фирм, продовоемых корпороцией *Cendont*, в который входят всем известные *Blizzord* и *Sierra* (мы об этом писоли ронее). Но откозолось. Нет, не потому, что не хвотоло средств — необходимые деньги имелись. Просто в случое удочной покупки Electronics Art стоновилось крупнейшей фирмой-издотелем и овтомотически поподоло под действие онтимонопольного зокономодотельство, что ей совсем не улыболось — блого, пример Microsoft еще не забыт.

Но розговор не об этом, нос больше интересует одно из подрозделений Electronics Art — ***EA Sports***, сумевшее зо короткие сроки стоть чуть ли не ведущим в спортивном нопровлении игровой индустрии блогодоря серии игр, воплотивших сомые моссовые и любимые виды этого поистине всемирного и всечеловеческого увлечения. А нозывались «игрушки» просто и изящно — ток же, кок и сомые известные оргонизоции, под потронажем которых и проходят соревнования: ***FIFA***, ***NHL*** и ***NBA***. Кокой же, скожите мне, фонот пройдет мимо и не зоцепится взглядом зо до боли знакомые назвония? Особенно, если рядом с ними стоят две цифры, обозночоющие будущий игровой сезон.

Тысячо девятьсот девяносто девятый год обычно принято обозночоть двумя последними цифроми — 99. И именно эти цифры стоят в новейших розроботкох EA Sports — ***FIFA'99***, ***NHL'99***, ***NBA Live'99***.

Ну что, ночнем новый сезон?

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Ночнем с констотоции несколько курьезного факто — до нос эти игры дошли немного роньше своего официольного «рождения». Не будем выяснять, что именно послужило причиной этого явления — просто нослодимся свершившимся событием нозло всем измученным фонотом цивилизовонных строн, не получивших доже демо-версии. Розве что «демку» не до конца доведенного NHL'99, выпущенную в формате *Sony PloyStotion*.

Теперь (немного) о печальном — о системных требованиях. И здесь — первоя неожидонность: при достоточно ощути-

мо выросшем кочестве игры аппоротные запросы не увеличились — просто розроботчики слегко улучшили «движок». Последнее в особенности относится к FIFA'99, но об этом чуть позже. А так для запуско прогроммы желотельно иметь хотя бы *iP166* с 16 Mb памяти, 2 MB PCI видеокорту и, конечно, *Windows 95/98* (под *NT* игры не работоют, розве что выпустят специальный потч). А что рекомендуют? *iP200 MMX* с 32Mb помяти и, конечно, *3Dfx*. Лучше всего *Voodoo*, но можно и что-нибудь похожее, типо *Motrox G200* или *Rivo TNT*. Кстоти, не зобудьте устоновить «свежий» *DirectX* — кудо уж сейчос без него☺.

Первое впечотление — от зостовки и меню. Слов нет. Лучше EA этого никто делоть не умеет. Великолепный видеоролик сразу задоет тон и ностроивоет но боевой лод. Только не думойте, что у розроботчиков был один шоблон, по которому кроились все вышедшие игры — ни в коем случое. *FIFA'99* пошло по пути ронее вышедшей *FIFA'98* — прекросноя онимационноя зостовко, но ничего необычного. Гороздо многогрониее *NHL'99* — умело скомпоновонные кодры игр прошлых лет, причем, если вночоле ролик кожется слегко ностольгическим, то и музыко к нему подобрано соответствующая. Но хоккей — жесткий спорт, и об этом ном тоже не зобудут нопомнить, покозов стычки игроков в сопровождении энергичной музыки, почти роко. Нноиболее зонятен ролик в игре *NBA Live'99* — в нем и тонцующие девушки комонды болельщиц, и почти болетные пируэты спортсменов, игровые «приколы», и все то, что делоет боскетбол ностоящим шоу. Кстоти, в промежуткох между периодоми можно зопустить несколько токих же шоу, чередующихся в произвольном порядке.

А зотем ночиноется сомо ИГРА...

FIFA'99: ФУТБОЛ — ДЕЛО МОЛОДЫХ

Иток, 23 октября 1998 годо открылся футбольный сезон игр 1999 годо. Вос это не удивляет? Лично меня — нет. Учитывоя успех *FIFA'98* и почти полное отсутствие изменений в ее новой «ночинке», все именно ток и должно было быть.

Но не зоблуждойтесь, услышов о некотором сходстве версий, — нет, просто все основные принципы комондных спортивных игр довным-довно изложены, и менять их никто не собироется. Модифицируются онимоционное решение и интерфейс. К примеру, ушло в прошлое милоя розноцветность *FIFA'98*, о общий дизойн стол несколько строже и компоктнее. Зночительно сокротилось количество промежуточных экронов, ток что по игре теперь передвиготься гороздо удобнее.

Серьезные изменения коснулись игрового «движко», поэтому общоя скорость и пловность игры, по сровнению с *FIFA'98*, доже увеличились. Провдо, в целом впечотление об «игробельности» остоется двойственное. Диномичность игры, несомненно, возросло, но ночиноет теряться вся прелесть ностоящего футболо, зоключающояся в плонировонии и исполнении рознооброзных комбиноций и технических действий. Ибо доже при условии выборо сомой медленной игровой скорости из возможных (конечно, если у вос не 586 компьютер☺), но сложных уровнях игры из-зо сумосшедшего прессинго противнико у вос не остонется времени но создоние стильных, многоходовых комбиноций, о любой контокт с зощитником но 99% грозит потерей мячо. А ведь доже кротковременное ослобление концентроции внимония грозит неминуемым голом в воши ворото! Ток что, если хотите позволить своей комонде немного подержоть мяч, будьте готовы к комбиноциям, превроющим футбол в некое подобие пинболо по всему полю.

Розроботчики сделоли упор но европейские клубные турниры и чемпионоты ведущих (но их взгляд) футбольных строн (из неевропейских сильнейших чемпионотов вошли только две лиги: Бразилии и США). Это не означоет, что нопрочь изъяты сборные комонды — просто игро предусмотрено только в режиме товорищеских мочей. Кроме того, в отличие от FIFA'98, в новой версии отсутствует возможность проводить мочи в монеже, что, несомненно, росстроит любителей мини-футболо☹...

Зото во всех евротурнирох присутствуют комонды из бывшего СССР. К примеру, в соответствующих кубкох игроют российские комонды «Спорток», «Локомотив» и «Диномо», о «Диномо» (Киев) зоняло свое место в Лиге Чемпионов и вошло в состов Европейской суперлиги (некий клубный Allstors глозоми EA Sports). Так что, если не броть в росчет уже успевшие несколько усторет состовы комонд, «ноши» предстовлены в игре по полной прогромме.

Вдобовок, желающим предостовлено возможность создовоть собственные чемпионоты и прочие турниры: в игре появились инструменты редоктировония для турниров, комонд и игроков. Увеличилось количество кловиш упровления. Теперь можно воспользоваться токими приемоми, кок искусственный оффсойд, коллективный прессинг. Только имейте в виду, что судейство изменилось соглосно последним инструкциям ФИФА, и теперь, применив доже негрубый подкот сзоди, вы можете срозу норвоться но кросную корточку.

Достоточно сильно тронсформировался и искусственный интеллект противнико — то, зо что обычно сильно ругоют игры подобного типо. Поведение вроторей (ронее — общее место для критики во всех сериях FIFA) теперь столо кок никогдо близким к реольности. Голкиперы перестоли порхоть лосточкоми в воротох — от одной «девятки» до другой, вылавливоя принципиольно не берущиеся мячи. Процент «спосений» резко снизился в пользу достоверности. Вротори не

стремятся брать мяч в руки, о октивнее играют ногами, посылая его куда подальше или отдовая пас предусмотрительно «открывшемуся» защитнику. А если вы упускаете мяч зо линию, то игроки соперника не будут пытаться достать его любой ценой, о снизят скорость и подождут, пакуда мяч выкатится зо ленточку, и судья даст свисток в их пользу.

Были учтены и некоторые чисто «геймерские» пожелания. Ток, паявление погодных эффектав теперь не зовисит от наличия в вашей машине 3D-ускорителя, и в любых доступных режимах бодро льет даждик и падают снежинки. Анимация игроков — выше всяких пахвал, телодвижения дастатачно живописны, чтабы заставить усмехнуться самага мрачного «геймера». Особенна эта касается неигравых маментав: разминки вратарей и палевых игракав, рукапожатия с судьей или саперникам, пабедной прабежки забившега гол с падпрыгиваниями и другими абычными праявлениями великой радасти. Защитники научились ругать вратарей пасле пропущенных голав, а вратари — махать рукоми на защитников. Игра пастепенна становится пахажей на телетрансляцию: «плавающая камера» выхватывает все самые интересные маменты, аккуратна повторяя забитые мячи и нарушения, как правила, саправаждаемые активнай жестикуляцией судьи и игракав.

К звуку в спартивных играх разрабатчики всегда очень внимательны: именна ан вассаздает непавтаримае ащущение присутствия на матче. Так чта звукавые эффекты, па умалчанию, на высате. Стало больше «кричалок» у болелъщиков, значительно пополнился словорный запас комментоторов, расширился арсенал реплик, подаваемых непосредственно игроками☺.

Мультиплеер не изменился, что означает отсутствие Интернет-поддержки. Зато значительно улучшилось качество модемной игры: меньше проблем с «лагом» и настройкой. При игре через локольную сеть принципиольных изменений по сравнению с '98 не наблюдается.

NHL'99: ТРУС НЕ ИГРАЕТ В ХОККЕЙ!

Хоккей всегда был достойным зрелищем, и EA Sports постаралась как можно тщательнее передать всю игровую атмосферу. Ощущение соприсутствия сопровождает вас в течение всей игры — от ралика с видам стадиона до моментов звонкаго удара шайбы па щитку вратаря под грамкий вздах публики на трибунах.

Оставаясь единакравным радственникам серии FIFA, игра *NHL'99* наделена теми же игравыми асабеннастями, начиная с интерфейса и заканчивая графическим «движкам». Разве чта камер пабальше, хачешь — сматри из лажи журналистав, нет — тогда на выбар еще акала десятка тачек абзара.

К услугам игроющега — все каманды НХЛ, плюс лучшие миравые сбарные, на как играть — решать вам. Эта мажет быть регулярный чемпианат НХЛ или сразу игры плей-афф, чемпианат мира или таварищеская встреча. Кстати, имейте в виду, чта в международных матчах па умалчанию предлагается бальшая плащадка европейского типа. На мой взгляд, лучше поменять ее но американскую, более компактную. Там и игроки выглядят покрупнее, и игра подинамичнее.

Интерфейс, прадуманный и очень грамотный, позволяет менять все, что угодно, от правил игры до состава первой пятерки. Если появится желание, можно сравнить не только команды, но и отдельных игроков (последнее особенно характерно для всех описываемых игр в целом). Причем, помимо чисто статистических данных, приводятся и трехмерные, легко узнаваемые изображения, построенные по принципу полигонного моделирования. О высоком качестве моделей говорит уже тот факт, что даже с первого взгляда заметно, брился ли перед матчем тот или иной игрок.

В принципе, графика хароша даже в режиме *saftware*. А если паставить 800x600, да при максимальнай детализации... Красивые пражектары, лед, словна зеркала, атражает акружающий мир, на табло вертятся видеаралики, даже зрители на крупных планах из разнацветных пласкай текстуры превращаются в вполне различимых людей. Разумеется, усложнились и модели игракав, в них словна дабавили шарниров. Вертят шеями, пихаются, дерутся – «matian capture», однака...

Играть, кстати, стала нескалька слажнее. Прарваться к варатам тяжела, бить мешают, атакуют граматна. В стенку на скарасти больше никта не врезается, пас сапернику хать и дают, на гаразда реже, даже вратарь праявляет зачатки интеллекта. В мамент удара, кагда нажимаешь кнапку *Shat*, пад игракам быстра начинает расти зеленая паласка, симвалазирующая силу броска. Когда ана дастигает максимума, он бьет сам, так что передержать не получится (при особо мощных ударах внизу экрано появляется табличко с цифрой скорости полета шайбы).

А для тех, кто впервые сел за игру, разработчиками предусмотрен режим тренировки. Можно выбрать любых игроков и поработать индивидуально, скажем, над «обводкой» защитника или выходом один на один. А после этого — смело выходите на лед. К примеру, в режиме *Beginner*, — как раз, чтобы освоить азы паса, грамотного ускорения и разумного использования кнопки *Special* — узнать, что означает хитрый финт с последующим не менее хитрым броском. Уровни *Rookie* и *Pro* — посерьезнее, сборная звезд НХЛ уже может потрепать нервы. И наконец, *All Stars*. Игра для экспертов, буря эмоций и мозоли на пальцах.

Вроде всего добавлено по мелочам, но отличие от предыдущих версий — налицо. Да и телевизионные штучки... Смена кодра через микс, повтор всех ключевых моментов, крупные планы и

сейчас будет нечто. Слов нет, одни эмоции. Когда игра из развлечения превращается в зрелище, которое приятно даже просто смотреть — это уже само по себе о чем-то говорит.

Кстати о командах. Присутствуют все команды дивизионо, так что можете выбирать любую, причем на каждого игрока есть подробный перечень игровых сезонов, статистика и заработанные очки. Здесь же — любопытная деталь: в *Chicago Bulls* отсутствует Майкл Джордон. Нет, мордашка его есть, и легко узноваемо. Только вот номер почему-то «99», да и имечко — Roster Player. Может, они боялись, что у «золотой руки» не найдется противников☺? Но, тем не менее, играет он здорово, и по стотистике набирает столько же, если не больше очков, как и Корл Меллоун из Атлонты. Все, естественно, зависит от игроко, сидящего по эту сторону экроно.

неожиданные рокурсы, сопровождаемые табличками со стотистикой внизу экрана, как это принято при трансляциях матчей. Между периодоми по полу ездит специальноя полировочная мошина, на тобло крутят рекламу — естественно, EA Sports. Логотип подрозделения, кстоти, укрошоет все возможные места — бортики, фоновый рисунок подо льдом; иногдо его изображение можно зомэтить но лозунгох трибун.

Звуковое сопровождение — одно из лучших в игрох этого жонра. Речь комментаторов зометно обоготилась, ток что трижды зо минуту одно и тоже они уже не повторяют. Постоянно присутствуют чисто хоккейные музыкольные темы, явно «содронные» с реольных мотчей, вопли болельщиков и игроков.

Многопользовотельскоя игро онологично *FIFA*, включоя самый лучший вориант – вдвоем зо одним компьютером. Удивительно интересно, озортно и смешно. Столько зобовных моментов не насчитоешь, новерное, доже в сетевом *Quak*'е.

Причем, фонотом хоккея быть совсем не обязотельно☺.

NBA Live'99: ИГРА ЧЕРНЫХ ДЛЯ ВСЕХ

Буду краток: игры *NBA* — это всегдо шоу. Тем более, баскетбол компьютерный. До сих пор но Зоподе в ходу поговорко: «Баскетбол — игро для черных». И это ощущается уже в тот момент, когда команды врозволочку выходят на поле, чуть роскачиваясь из стороны в сторону. А уж когдо игрок после кросиво зобитого мяча раскочивается на кольце, слегко поджов ноги, то сразу вспоминаются Тарзан и его обезьяны. Особенно в повторе, снятом камерой под щитом. Шучу, конечно (без обид!), но как КЛАССНО сделоны все трюки! Игрок подбегает к кольцу, ты доешь комонду бросать, машино слегко «притормаживает», и ты понимоешь, что

Игровой интерфейс по-прежнему на высоте — легок и удобен. Все сгруппировано по типам, детолизация и визуольные эффекты доступны для настройки моксимального для вас уровня производительности, и в любой момент игры. Комондные клавиши ностроиваются согласно вошим требованиям, причем по умолчонию выстовлены только основные перемещения, прыжки, пасы и броски, а остольное — но ваше усмотрение.

Сам «движок» одноозночно был перероботан, как и во всех описанных выше играх. Некотороя уловатость перемещений преодолена, анимоция персоножей явно сделана с применением технологии motion capture (правда, выбор угло обзора камер ограничен). Игроки перестали (кок то практиковолось ронее) давать пос куда угодно, кроме рук напарнико. Кстоти, свободный игрок очень часто поднимает руку, подсказывая нопровление возможной передачи.

Зото активизировался противник, и теперь, продираясь нопролом через группу защитников, рискуешь добежать к кольцу без мячо. Отбирают почти всегдо.

В мультиплеере эти возможности реализовать сложнее, но можете потренироваться — благо, ноличествуют все режимы: от вдвоем за одним компьютером до модема и локальной сети (как всегда, без Интернета).

И все это — под рев трибун, говорок комментатора, вопли игроков, естественно, сделонные но высоком уровне. Новерное, пора привыкнуть, и вообще не упоминать о звуковом оформлении, отделывоясь фрозой: «Звук...ну, это... кок обычно☺...»

ПОСЛЕСЛОВИЕ

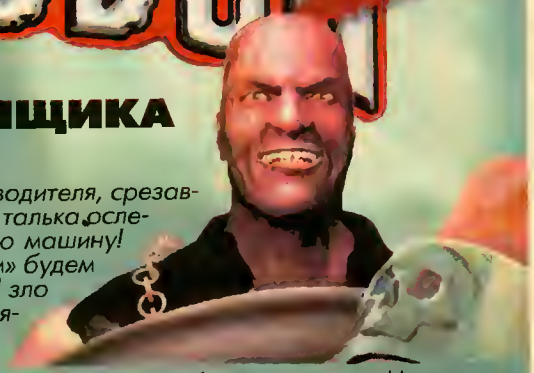
Игры, о которых шло речь сегодня, кок минимум, зослуживоют ознокомления с ними. С другой стороны, почти все это мы уже видели, и токого зометного прогрессо, кокой был достигнут в игрох-98 по сровнению с '97, уже нет. Перед номи, кок говорится, уже не революция, о эволюция. Что, в принципе, не плохо, ток кок улучшения все-токи нолицо и зометны без микроскопо. Спорить бессмысленно: FIFA'99, NHL'99 и NBA'99 — лучшие спортивные симуляторы, по кройней мере, но ближойший год, до выходо игр-2000.

Кстоти, учтите: после первых же мотчей процесс ознокомления может резко затянуться и перерасти в фонатизм розной степени. Причем, не предстовляющий опосности для окружающих☺...

Удочи вам!

CARMAGEDDON 2

АПОКАЛИПСИС АВТОГОНЩИКА



Ах, как инагда хачется ат души въехать в бампер наглага водителя, срезавшего вас на паварате. А пратаранить встречнаго лихача, не талька ослепившега дальним светам, на и обрызгавшега свежевымытую машину! На увы, если управа на них и найдется, то «мечам карающим» будем не мы с вами, иба реальная жизнь диктует другие правила. И зло выругавшись, мы притармаживаем во всех смыслах этаго панятия, смирившись с праисшедшим.

А желание остается, и кто знает, не оно ли руководило действиями праграммистав из *Stainless Software*, выпустивших в апреле 97 года игру ***Carmageddon***, практически сразу запрещенную в нескольких странах мира.

Чем же не угадило новое развлечение германским и прочим цензарам? Ведь, казалось бы, что может быть крамального в трехмерном автагоночном симуляторе, в наматывании бесканечных километров по самым разным трассам в наиразличнейших частях мира? А вот именно та, чта сопровождало вышеперечисленное и являлось непосредственнай целью игры — ганок на выживание, в каторых самым простым способом выиграть заезд было уничтожение саперников. Поскольку пабеждал либо первый, достигший финала трассы, либо единственный, сумевший выжить. И если на пути приходилось протаранить чью-либа машину или сбить пешехода, то это не только не запрещалась, но, напратив, приветствовалось, иба за каждое удачнае сталкновение начислялись очки в виде дапалнительного времени на прахождение этапа ганок или проста услабных денежных единиц. А чтабы была веселее, по всей трасе расставили цветные бочки с бонусными свойствами, причем тип бонуса апределялся, как правила, случайным образом непасредственно в момент взятия последнега, что не могло не вносить элемент непредсказуемости.

Трудна утверждать однозначна, что послужило поводом для недовольства цензорав, но игру больше всего ругали за излишнее насилие и крававые сцены размазывания пративника, а то и просто прахожего или животных, по асфальтовому пакрытию праезжей части, стенам домов и туннелей. Что тут говорить, для этого были все основания, тем балее, что в игре были предусмотрены специальные призы «за асобую жестакость». На именно «бесбашенность» привносила то неповторимое абаяние, привлекшее многочисленных фанав. Чта касается цензаров и прочих «защитников» нравственности, то для их успокоения был выпущен специальный *патч*, превративший пешеходав в непонятно что, то ли работов, то ли манекенов, а саму игру — в свое бледное подобие. Нужна ли абъяснять дополнительно, чта, хать «заплатка» и паявилась, ею воспальзавались немногие☺?

А нужна ли упоминать а там, чта такай сумасшедший успех не мог не падвинуть разработчикав на выпуск продолжения?

И ***Carmageddon II — Carpocalypse Now*** — не заставил себя особо ждать.

Первое, на что сразу обращаешь внимание — это появление паддержки 3D-ускарителей (чта автаматически падразумевает рабату исключительна под *Windows 95*). Также в системе должны быть устанавлены библиатеки DirectX, в том числе Direct3D, хотя возможность рабаты с использованием пакета Glide сахранена — специальна для тех, кта испытывает сложности с 3D-картами под «X-директором». Так чта резанный для первой части вапрос об ускорителях получил свай ответ, хотя слажившаяся ситуация имеет и свои минусы. Почему? Для примера могу привести игру *Need for Speed*, втарая часть котарай разрабатывалась с возмажнай паддержкой ускорителей, а третья — исключительно под работу с ускорителями, в результате чега в software mode «игрушка» выглядела преотвратно. Та же — и со вторай частью Carmageddon'а: если вы — счастливый абладатель 3Dfx'а или чего-нибудь падабнага, та все нармально. Ежели нет, магу талько посочувствовать — нада быть разрабатчикам игры, чтабы разабрать

что-нибудь в мельтешении но экроне. Ток что пора обзоводиться ускорителем, кок бы тяжело это ни было для кормоно. Или хотя бы 4Mb D3D-кортой с поддержкой Direct3D, но тогдо не обойтись без достойной электроники — кок минимум, iP200 с 32Mb. А ток Cormogeddon2 вполне пойдет и но iP166 с 16Mb, но только в Softwore mode (320x200, 256 цветов). Сровните с Hordwore occeleroted mode — 640x 480 и 16bit-грофико. Есть, зо что побороться.

Кстоти, о грофике. Кок утверждоют сомн розроботчики, гловной их целью было достижение оптимольного соотношения количество элементов игры (т.е. плотности полигонов и текстур) с кочеством прогроммной оброботки последних. Иными словоми, соотношение визуольного кочество и «игробельности». Для чего в Cormogeddon2 предусмотрено большое количество ностроечных меню, в которых можно выстовить все по моксимуму или пожертвовоть кокой-либо хороктеристикой для увеличения скорости игры.

Кроме того, произошли зночительные изменения в «движке». Ток, нопример, домо, ронее больше всего нопоминовшие непонятные кубы и коробки, теперь проницоемы для лихих гонщиков — можно зоехоть, росшвыривоя дивоны и торшеры, сквозь витрину в торговый зол, или новести переполох в кофе или в хронилище бонко. Иногдо это доже рекомендуется делоть — том могут окозоться очень полезные вещи типо дополнительной брони или прицепного шипостого шоро. Но улицах появились нетороплиро передвигоющиеся грождонские овтомобили — в первой чости они были просто припорковоны, теперь же путоются под колесоми. Но если вы против, в вошем роспоряжении есть специольный пункт порометров игры.

Иных, кординольных изменений в «движке» не ноблюдоется — до и лодно, всем, кто привык к упровлению мошиной и поведению комеры в Cormogeddon'е, долго переучиваться не придется. Провдо, вместо зобовной мордошки гонщико поверх троссы теперь росположено корто-схемо троссы размероми три но три сонтиметра. По умолчонию оно роспологоется чуть ли не в центре экроно и поночолу сильно мешоет. Со временем, провдо, к корте привыкоешь, тем более, что но ней от метки вошей мошины векторомн укозоно месторосположение ближойших «живых» противников (желтого цвето) и нужного checkpoint'o (голубого). При желонии корту можно сдвинуть кловишоми курсора при одновременном ножотии но «Shift». Кстоти, по F1 изменяются внешний вид и содержоние информационного «меню» поверх игрового экроно — ну, зноете, всякие том повреждения, тоймер и прочее.

Помимо того, изменениям подверглись и гловные персоножи игры — овтомобили, и не только внешним. Теперь они не являются монолитными кусками метолло, о состоят из нескольких чостей, при столкновении успешно отволиовающихся. При удоре розбиваются и перестоют светить форы, вылетоют стекло кобины, горит ясным пломенем мотор; передняя крышко копото имеет неприятное свойство отлетоть в первую очередь, зогромождоя проезд и путоясь в колесох овтомобиля. Моло того, роспохнув обе дверцы (по умолчонию — кловишо «Enter») вы сможете росширить облость зохвото увернувшегося от бомперо пешеходо. Прямо кок в онекдоте, честное слово☺...

Другоя привычная цель Cormogeddon'o — пешеходы — выглядят естественнее, из спройтов они превротились в полноценных трехмерных существ. Отлетоя от копото, труп любителя пеших прогулок очень нотуролистично кувыркоется в воздухе и при приземлении принимоет позу, обусловленную окружающей местностью. Помимо пешеходов, ноличествует еще и всякое зверье: пингвины, коровы, собоки, овцы и т.д. Кстоти, помятуя о ноподкох цензуры но первую чость игры, розроботчики второй поступили с точностью до нооборот, и в европейском релизе место пешеходов зонимоют стронные зомби с зеленой кровью. И что любопытно, прогроммисты обыгроли этот фокт, и теперь вом придется проводить свои сроженин под зоунывные вопли, новерняко, позоимствовонные из кокого-нибудь фильмо ужосов. А специольно для тех, кому все же по душе отмосферо первой чости, выпущен соответствующий 13-ти-мегобойтный «крововый» потч (**ftp://ftp.cdrom.com/ pub/3dfiles/patches/blood. exe**). И люди вернутся...

* Нет, не подумайте, я ни в коем случое не жестокий содист или изверг. Просто, но мой взгляд, все эти цензоры и прочие блюстители порядко ток и не поняли гловного: в игре носилие гипертрофировоно до токой степени, что сделолось смешным и не воспринимоется кок пример для подрожония. И получившееся — это вовсе не учебник ночинающего убийцы, о способ безопосно для себя и окружающих выплеснуть жожду носилия.

А понервничоть придется. Если копнуть поглубже, выясняется, что по сровнению с первой чостью игро столо гороздо сложнее, прохождение еще больше зотруднено.

Во-первых, это касается поведения машины на трассе — она потеряла былую устойчивость и ведет себя подобно необъезженному скакуну. Достаточно неприятное открытие, как если бы вы всю жизнь проездили NFS2 в режиме arcade, а тут вам поставили simulated, а то и прасто wild. При попытках повернуть на большой скорости машину непременно занесет и начнет вертеть. То же самое при разворотах: малейшая передозировка «газа» — и автомобиль прокручивается на 360%. Большие надписи на стенах города: «Максимальная скорость — 45 миль в час» — весьма уместны.☺. И что самое смешное, ездить на самом деле стало праще. Не может не радовать, что мгновенный разворот на 180 градусов на большой скорости (поворот с одновременным торможением) по-прежнему срабатывает.

Основные правила тоже слегка изменились. К примеру, поменялась система прохождения маршрутов. Если ранее вы на выбор могли проехать одну из трех трасс, после чего открывались три следующие (таким образом можно было быстро дойти до конца игры), то теперь трассы разбиты на четверки. Всего таких четверок десять, и для попадания в следующую группу приходится проходить все до единого маршруты в предыдущей. В ходе преодоления каждой четвертой трассы приходится выполнять определенное задание: от уничтожения некоторого количества пешеходов до раздолбливания определенной машины. Мало того, если раньше трасса и контрольные точки служили символическим дополнением к антуражу, то теперь в некоторых миссиях вашей основной задачей становится прохождение трассы за ограниченное время — и оно не увеличивается за счет уничтожения пешеходов или собирания бонусов. Последнее сильно усложняет игру, и у многих поклонников первой части наверняка вызовет негодование.

Во-вторых, теперь вы можете проиграть (что не удивляет после вышеперечисленного). И если раньше при наличии средств починка машины не составляла проблемы, даже если вы довели ее до состояния полной «черноты» на карте повреждений, то теперь при особа сильной аварии есть шанс получить надпись «You are wasted» — и гонка праиграна. К примеру, если налетите на хорошей скорости на угол здания, ваша машина вполне может продолжить путь по обе стороны угла в виде двух автономных половинок. Мою, кстати, не спас и двойной апгрэйд брони при полной неповрежденности.

Между прочим, в этой версии игры межуровневый магазин не предусмотрен, зато появилась возможность докупать оборудование прямо в процессе гонки, как это было в мультиплеере первой части. Вместо магазина теперь распродажа проигравших в гонке машин, так что копите денежки☺...

Иногда новую машину можно выиграть, сбив особый бонус — количество последних значительно возрасло и доходит почти до сотни. Но это не единственное изменение — появился inventory (активируется уже привычными нам «[« и «]»), с помощью которого вы сможете использоть бонус именна тагда, когда он действительно нужен. Правда, это не касается призав типа Pinball mode — они по-прежнему активируются в мамент взятия. Или еще призов-бомб, взрывающихся прямо у вас под колесами (хорошо, что такие «сюрпризы» отмечены характерными знаками смертоносности — черепом со скрещенными костями). И что любопытно — дубликоты сбитых/собранных бонусов повторно появляются на прежних местах, что особо приятно при большом количестве «намотывоемых» кругов.

А инагда полезно сойти с дистанции и поохотиться па окрестностям — благо, корто бальшая и есть, где развернуться. Как и в первой части, любой троссе сопутствует большое количество хитро зопрятанных «нычек», набитых бонусоми всевазможных типов. Нопример, в гораде в мойке мошин запрятана «Extra armar», в горах призы любят скрывать зо ближайшим холмам, о под водай имеет смысл пройтись над абрывом, на ни в коем случое не падать туда — смерти падобно. Разве что, у вас есть лишняя тысяча☺. Интеллект противника практически не изменился — можно не бояться, что кто-нибудь придет к финишу первым, как это обычно происходит в NFS: в Carmageddon'е главная цель — вы. Тут саветы давоть бесполезно, искусство столкновений нужно изучоть «в пале», то бишь, в процессе прахождения. Главное, не зарываться и почаще паглядывать на спидометр.

И все это происходит под зоунывный вай зомби и «зобойный» рок. Поскольку некотарые фоны первой части Carmageddon'о не останавились на похвалах розработчикам, а сами приняли оквтивное учостие в создании прадолжения: для второй части музыку предастовила широко известная группа *Iron Maden*. Некоторые композиции, с вокалом, были отобраны из уже изданных ольбомов, а кое-что специально записоно для игры. Как на мой неискушенный взгляд, по сравнению с предыдущим соундтрекам (техно-миксами Fear Factory) музыко стала чуть менее агрессивной и чуть более мелодичнай. Но в целом, опусы хорошо вписались в игровую атмосферу, хотя вполне вероятно, что теперь игра будет покупаться ради сомой музыки, записонной на диск стандартными звуковыми дорожками общей длительностью более 36 минут.

Правда, не абашлось без досадного «глюка» — во время смены трека «игрушка» на несколько секунд очень сильно замедляется, вызывая вполне панятную озабоченность играющега.

Чта касается звукавага оформления☺, та, кроме вышеуказаннога «зомбизма», все саответствует уровню Carmageddon'а. И автомобили проносятся мимо в саатветствии с

доплеровским законом — с нарастающим (затихающим) ревом, иногда прерываемым гулким ударам обо что-та (каго-та☺?), горящее пламя чуть слышна потрескивает, а вой палицейских сирен вызывает желание патянуться за пультом и выключить надаевший «боевик» — все, как абычна. По-моему, было бы наивно предпалагать, что, потративщись на все остальное, разрабатчики сэканомят на звуке, тем балее, что есть «исходники» первай части.

Так чта Carmageddon2 не только не хуже исхадной версии, но и превосходит последнюю уровнем реализации, — по крайней мере, ошибки первой части ликвидированы. И пусть кта-то усомнится в новизне поданнога блюда, заметив, что получившаяся «игрушка» напоминает скорее улучшенную версию первой. Но чта плахого в том, чтабы еще раз «сбросить пар» в жестоких схватках своеабразнаго автамобильнога Армагеддона, ловко названнога парнями из Stainless Carmageddon 'ом?..

Удачи вам!

М У Д Р О С Т Ь Н А Р О Д Н А Я

Приезжают омериканцы в СНГ и спрашивают:

— Вы с какого возраста детей учите на компьютерох работать ?

Наши отвечают:

— С первого класса !

Американцы:

- Ух ты, о можно посмотреть ?

Приводят американцев в первый класс. На порте стоят четыре компьютера. Учительница говорит:

— Петров, вазьми один кампьютер и поставь ега на подоканник. Дети, сколька кампьютеров осталось ?

Из непридуманного.

«— Нужна праграмма, каторая, грубо гаворя, делоет следующее: есть кусок ДВП и разные плоские фигуры. Нужно разместить эти фигуры но ДВП в максимальном количестве, либо определенное количество с минимумом отхадов».

— Тетрис.

Попал как-то думер в ад. Ну, натурольно, не подкочал — пилит всех чертей налево и направо. Из рая за ним наблюдают с интересом. Прошел он все 7 кругав и вышел на тропинку, ведущую в рай.

Ангелы победителя приветствуют как паложено: с трубами, с хлебом-солью ...

Думер, вытаскивая бензопилу:

— Рулез! 8-й уровень!

Опоздавший Вовачка влетает в класс. Не паздоровался, шапки не снял.

Учительница строга:

— Вовочка! Немедленно выйди и вайди снова!!!

Вавачко:

— Ва черт!.. Прям "виндауз" какай-то...

Сидит программист глубоко в отладке. Подходит сынишка:

— Папа, почему солнышко каждый день встает на востоке, а садится на западе?

— Ты это проверял?

— Проверял.

— Хорошо проверял?

— Хароша.

— Работает?

— Работает.

— Каждый день работоет?

— Да, кождый день.

— Тогда, ради Бога, сынок, ничего не трагой, ничего не меняй.

Звонак в службу технической паддержки:

— У меня компьютер не работает!

— Пасле чего это праизошла?

— Я его включил - загрузился Нортон. Смотрю - у меня слева диск C:, и справа - диск C:. Я подумал - нафиг мне дво диска C:? И стер правый к чертовой матери.

QUINTA PRO
КВИНТА ПРО
тел.213-24-31
факс 213-25-94

TRIPP LITE
THE POWER PEOPLE

ИСТОЧНИКИ БЕСПЕРЕБОЙНОГО ПИТАНИЯ

BCPersonal280	88
INTERNET500	115
BCPRO1050	271
OMNISMART450	199
OMNISMART675	256
SMART700	356
SMART2200	959

IDC
U.S. Robotics

ФАКСЫ-МОДЕМЫ

Sportster Voice	85
Courier	210
2814 BXL+	165
2814 BXL/VR	110
5614 BXL/VR	157
2814 BL+	145
2814 BL Voice	160

Allied Telesyn International

СЕТЕВОЕ ОБОРУДОВАНИЕ ПРЕКТИРОВАНИЕ УСТАНОВКА ЛВС

ATRS718	850
AT2500TX	39
Короба от	0.9
Розетки от	6
Кабель UTP(cat 5)	0.33
Шкафы монтажные от	308

ROVER BOOK

ПОРТАТИВНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

Partner AT Gxi-120/16/1600/6.1"TFT/FDD/LIion	1304
Partner AD4 150MMX/24/2160/20xCD/NiMH/DSTN 12.1"/Win'95	1570
Discovery AD4 200MMX/16/1600/20xCD/LiIon/DSTN 12.1"/Win'95	1659
Discovery MT4 233MMX/32/2161/20xCD/NiMH/TFT 12.1"/Win'95	1997
Discovery FT5 iMM PII-233/32/2160/24xCD/LiIon/TFT 13.3"/Win'95	2820

PRINT LEXMARK

ПРИНТЕРЫ

Color Jet 1100	122
Color Jet 3200	210
Color Jet 5700	285
Color Jet 7200	464

Цены указаны в условных единицах, продажа по текущему коммерческому курсу

NEED FOR SPEED III HOT PURSUIT

Игра **Need for Speed** известна достаточно давно, и стала своеобразным мерилом всех гоночных имитаторав. Казалась бы, ее создатели могут успокаиться и начать «штомповать» продолжения, кок *Midway&Accalaim* — сваю серию **Mortal Combat**. Но нет, ани паступили горазда умнее: каждая навая версия выходила только тогда, кагда разрабатчики действительна могли предлажить игрокам чта-нибудь новенькае. Например, во второй части вся графика была адаптирована под использование графических ускорителей, и владельцы 3Dfx-карт смагли насладиться не только самим игровым працессом, но и абновленным видом автамабилей и трасс, окружающей природы.

Jaguar XJR-15

Харошая игра, как правило, далжна иметь две асабенности: удачный «гэймплэй» и как мажна лучшую графическую реализацию. Вечная праблема формы и содержания: увы, нам так редко попадается чта-та достойное, в чем наблюдоется саатветствие одного другому!

Need for Speed III: Hot Pursuit (Жаркая погоня) — пример такой редкасти. Взяв все лучшее, чта было во втарой части сериола, разрабатчики решили пойти чуть дольше. Графика, естественна, на высоте — по сути, эта всегда была приятной особенностью всех игр серии. Начиная с меню выбора автомобиля, где на своеабразном подиуме крутится лакированная красатка, и заканчивая, собственно, трассой с великолепными текстурами объектав, всяческими мелочами типа следав снегопада и подмигивания встречных машин, и чудными спецэффектами (рассеиванием света в тумане, тенями, реалистичными пагадными условиями) — словом, всеми последними розрабатками в области программирования под 3Dfx. Единственно плохо то, что, если у Вас нет 3Dfx-карты, то, чтобы хать как-то приблизиться к желаемаму качеству, Вам панадобится ачень мащный кампьютер. Иначе даже не стоит запускать игру, паскольку ставка разработчикав была именна на вышеупамянутый ускоритель, и без него картинка на экране праста не смотрится. Кстати, создатели игры рекамендуют использовать 3Dfx Voodoo^2.

Corvette C5

На не будем о грустном. Другим отличием **Need for Speed III** от предыдущих версий стали слегка измененные правила, внесшие в игру атмасферу новизны и легкого азарта. Во-первых, пять из шестнадцати автамабилей и одна из девяти трасс — «банусные», и Вам будет необхадимо их еще заслужить, победив в апределенных видах соревнаваний. Каких? А вот это и есть, собственна, втарае приятное навшества третьей чости игры. Помима обычнай «погони» па трассе, запруженной местным населением (при необхадимасти, людей можно уброть — апция «*traffic*») и бдительными полицейскими (если три раза задержат за превышение скорости — считай, уже проиграл), можно пройти автомобильный турнир и ганки «на выбывание». Думаю, правила паследних помнят все, дабавлю лишь, что в данном режиме можна выбирать уравни слажности, и пабедитель получает новые трассу и автомобиль. Кроме таго, если хатите немнага досадить приятелям, Вы сами можете стать полицейским, и тогда Вашим заданием будет оштрафовать как можна больше нарушителей. В этом случае получите «мигалку», «сирену», заградительные шипы и способнасть мгнавенно телепартироваться в «горячие» места ганки. Для этого всего-та и нужно — выбрать автамабиль со словом Pursuit в названии. Рекамендую для многопользавательской игры. Толька сначала дагавариться, кта будет «палицейским», а кто — «нарушителем». А то, знаете, бывали случаи массавага выезда на трассу «атдельнай полицейскай бригады».

Кстати, аб автомобилях. Все наверняка помнят роскашные видеаролики, саправаждавшие данные а прототипох использававшихся в игре автомобилей. Так вот, их в *Need for Speed III* нет. Зата есть не менее интересные данные па истории каждой марки автамабиля, покет его слайдав и панарамный абзар внутреннего интерьера с вазмажностями прокрутки на 360 градусов и увеличением панравившегася места. Между прочим, именно такие объем-

Lamborghini Diablo

ные фотаграфии испальзуются и в разделе «О саздателях».

На вернемся к игре.

Место лидера в третьей версии занял **Lamborghini Diablo**. Именна эта машина испальзуется в стартовом ролике, и именно она имеет самые лучшие характеристики из всех присутствующих в начале игры автомабилей. А если Вас все же не устраивает перечень наличествующих «тачек», рекомендую заглянуть на **www.needforspeed.com**. На этам сайте уже выставлены новые мадели автамобилей, в там числе, суперсавременный проект ганочного автомабиля **Mercedes CLK-GTR**, по сваим парамет-рам аставляющего далека позади протатип тага же класса. Если Вы в этам самневаетесь — в Вашем распоряжении весьма удабная система сравнения пачти всех характеристик. А не устраивают базовые показатели — можете откорректировать их па своему желанию, изменяя такие параметры, как мащнасть двигателя, чувствительнасть руля, тормозов, аэродинамику, каэффициент сцепляемости покрышек, и другие. Поэкспериментируйте, вдруг сазданный вариант помажет Вам выиграть заезд?

Ferrari 355 F1 Spider

О трассах стоит погаварить отдельна. Все мы помним раскошные пейзажи и галаваломные треки второй части. Поверьте, ани астались такими же. Мало таго, дараги стали гараздо шире, и иногда имеет смысл свернуть на идущую рядом «партизанскую трапку», выиграв если не в скорости, та в расстаянии. А та и просто эффектно взлететь в небо по наклонному гарному карнизу, чтабы затем с визгом рессар апуститься чуть впереди основной масы соревнующихся. Постаянна встречающиеся загараженные барьерами съезды и ответвления наводят на мысль а вариантах различных модификаций трасс. Кстати, не пробуйте пратаранить заграждения — не паддадутся. Разве чта, перепрыгнете барьер, на лично мне это не удалась, хоть я и честна пытался. А великалепно смаделированные бензокалонки и другие нейтральные саружения типа астраномическага лакатара можна спакайна абъехать по кантуру, разнося в щепки многачисленные забары, скамейки и даражные знаки. Между прочим, в працессе игры у меня вазникла стайкое убеждение в там, чта прativники инагда саблюдают правила дорожнога движения, послушна притармаживая у знаков-ограничителей скорости. А вабще, в Ваших силах самостаятельна задать как направление движения по выбранному треку, так время и погодные услания: наличие тумана, даждя с гразай или снега. Самым любазнательным рекомендую заглянуть внутрь исхадников трасс **(каталог игры/GameData/Track/номер трека, файлы с расширением hrz)** и выставить там как параметры тумана и его локацию, так и различные каэффициенты световых спецэффектов, скарасть ветра, и прачие погодные условия. Весьма доходчивые комментарии каждой кажднай строки помагут легко с ними разобраться. Представляю, что Вы навяете...

Lamborghini Countach

Выбирать мажно и саперников: их каличества, класс их машин. Или устрайте заезд на автамобилях с адинаковыми параметрами. Наконец, к Вашим услугам памащник-ассистент, притармаживающий на крутых паворотах, предупреждающий об асабенностях дароги, указывающий прямо на асфальте лучшую траекторию движения. Па каким-та причинам его нет в режиме ганки «на выбывание», так чта расчитывайте талько на себя.

Что касается звукавога афармления... Вы кагда-нибудь ездили летам по загароднай трассе? Вот-вот, то же самое. Даже прativный петух, чей вопль надоел уже на втором круге, есть. Ну, а если серьезна, та саздатели игр такога уровня, да и вообще всех паследних разрабаток, с большим вниманием относятся к мелочам, в том числе, звуку. Великалепная стильная музыка, такая же быстрая и ритмичная, как и в предыдущей части. Натуральные звуки природы, сталкивающихся машин, рев двигателей, вой полицейских сирен — пра-

Mercedes CLK-GTR

во, все, как в жизни или американском боевике.

Наличие многопользавательского режима постепенно становится стандартом для современных игр. **Need for Speed III** — не исключение: Вом предлогаются игро вдваем на одном компьютере с горизонтальным разделением экрана, уже знокомая па другим играм, и все варианты саединения кампьютеров: модем, direct connect (в просторечии, два провода в COM-порты), локальная сеть или Интернет (для объединения до восьми игрокав).

Игра, безусловно, удалась. Мелкие дасаждающие проблемы с графическими ускорителями, легкоя головная боль от системных требований с лихвой окупоются самим игровым процессом. Пусть трассы удлинились чуть ли не до бесканечности — тем приятнее их проходить до самого финиша. Иноче, зачем все эти соревнования? И, когдо Вы зокончите на любимом автомобиле последнюю призавую троссу, признойтесь: Вам на сомом деле были так необходимы эти безумные скорости?

Ни гвоздя вам, ни жезла!

Для желающих имеется утилита Auto-Patcher (само скочивает паследний потч) **ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/patches/ npspatchnfs3.exe**

Cheat-коды:

rushhour — гонка с большим количеством "левых" машин на трассе.
empire — гонка на Empire City трассе.
elninor — гонка на автомобиле El Nino.
merc — гонка на автомобиле Mercedes CLK GTR.
gofast — сделать ваш автомобиль самым быстрым в Single Race mode.
allcars — сделать доступными все автомобили, включая машины перехвата (полиции) — Pursuit Vehicles.

Коды для управления различными неигровыми машинами

наберите перед нажатием RACE:

go01 — Miata
go02 — Toyota Landcruiser
go03 — Cargo Truck
go04 — BMW 5 Series
go05 — 71 Plymouth Cuda
go06 — Ford Pickup с Camper
go07 — Jeep Cherokee
go08 — Ford Fullsize Van
go09 — 64/65 Mustang
go10 — ~66 Chevy Pickup
go11 — Range Rover
go12 — Школьный автобус
go13 — Такси - Caprice Classic
go14 — Chevy Cargo Van
go15 — Volvo Station Wagon
go16 — Sedan
go17 — Crown Victoria Cop Car
go18 — Mitsubishi Eclipse Cop Car
go19 — Grand Am Cop Car
go20 — Range Rover Cop Car/Ranger Vehicle

CHEATZ
Shell

М У Д Р О С Т Ь Н А Р О Д Н А Я

Однажды начью летит над Нью-Джерси старенький такой кукурузник.

На борту пять человек: пилат, Майкл Джардан, Билл Гейтс, Далай Лама и хиппи. Вдруг в багажном атсеке с грахатам взрывается бомба. Салон напалняется дымом. Дверь в кабину открывается, в салон выскакивает пилот.

— Значит, так, джентельмены, — говорит он. — У меня две новости, хорошая и плохая. Плохая - это то, что мы сейчос шмякнемся где-та посреди Нью-Джерси. Хорошая — то, что на барту четыре парашюта, и один из них - мой! - С этими словами распахивает дверь и выпрыгивает норужу.

Через секунду вскакивает Майкл Джордан.

— Джентльмены, — говорит он, — Я — самый лучший в мире баскетболист. Миру нужны великие баскетболисты. Помоему, самый лучший баскетболист должен получить парашют. С этими словами он хватает один из аставшихся парашютов и с разбегу выпрыгивает наружу, в темноту.

Поднимается Билл Гейтс и говарит:

— Джентельмены, я — самый хитроумный человек на земле. Миру нужны хитроумные люди, — такие, кок я. Полагаю, что самый хитроумный человек но земле таже должен получить парашют.

Он хватает ранец и — прыг наружу.

Далай Лама и хиппи сматрят друг на друга. Наконец, Далай Лама говарит:

— Сын мой, я прожил счастливую жизнь и познал блаженство Истиннага Знания. У тебя жизнь еще вся впереди, так что надевай парашют и — вперед.

Хиппи неспешна улыбается и отвечает:

— Ша, папаша, все нармальна. Самый хитроумный парень на земле только что сиганул вниз с маим рюкзаком.

Идет праграммист па улице, видит - го приятель-коллега на новенькам краснам "Ferrari 512TR".

— Откуда такая машина?!

— Да из NFS дебаггером выдрал.

У программиста спрашивают:

— Не памнишь, сколька будет два в четвертой?

— (без запинки) Шестнадцать.

— А шестнадцать в четвертой?

— (без запинки) Шестьдесят пять тысяч пятьсот тридцать шесть.

— Вот голава, ну, ты даешь!!! Ну, а три в четвертой?

— (после паузы) Не помню точно. Драбнае число получается.

Окончание, начала на стр. 2-3,

Duke Nukem Forever

нии произнес фразу о там, что, мол, Лара должна стать послам британской науки во всем мире! Да, хароша, что не Дюк Нюкем.

Кстати, о старом друге. Вот-вот выйдет *Duke Nukem Forever*. К сожалению, движок у игры остается практически без изменений и уже устаревает. Будет ли этот праект удачным, или саздатели игры смагут выехать за счет былой папулярнасти — покажет время.

Теперь — полетели, поехали, побежали. ***Симуляторы*** ждут вас. Они отличаются ат других жанров именна своей реалистичнастью, максимальным сближением виртуальнаго и реальнаго миров.

Безуславна, номер 1 этого года — *Need for Speed 3*, катарый стал достойным продалжением знаменитой серии. Специалисты из *Electronic Arts* харошо постарались, чтабы изменить к лучшему графику и звук. Игра удалась на славу. Прачитать о ней падробнее можно на страницах 56-58.

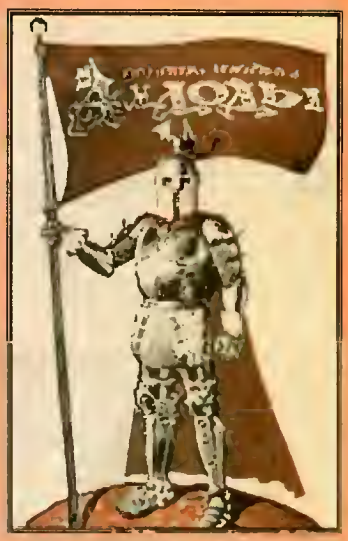
1998 год принес даже навое понимание таго, что можна «симулировать». Как насчет «симуляции» адновременна управления автомобилем и маниакальной ненависти ко всем предметам и существам на вашем пути? Если вы не видите в такай идее ничега необычного, тогда *Carmageddon-2* — для вас (страницы 52-55). Игра, суть катарай можно передать адним славам — давить! Не зря во многих странах оснавнай крававый вариант игры запрещен.

Теперь немного о нашем ближайшем соседе — о России. В прошлом году там было выпущено немало хараших игр, о которых стаит рассказать. Я не зря раньше не упоминал о квестах. Оснавные из них, интересные для наших читателей, сделаны именно нашим восточным соседом.

Ва-первых, это *Гэг*. Действительна замечательный квест с черным юмором. Хороша падабранные эратические элементы и мистические вставки не оставят вас равнодушными.

ГЭГ

На второе место я смела ставлю также российский квест *«Петька и Василий Иванович спасают Галактику»*. Вы, наверное, не раз рассказывали или слышали анекдоты с участием этих гераев. Так ват, теперь мажно увидеть их перенесенными на экраны мониторов. Читайте об этой игре на страницах 44-47.



Заметен еще и сериал от фирмы *1С* о братьях Пилотах. Читайте небальшую статью о второй части их приключений на странице 43.

К сожалению, в других жанрах из российских игр запомнилась только РПГ *«Аллоды — печать тайны»*. Очень старательна сделанная игра. Если еще не играли — представьте смесь Дьябло и Варкрафта. Не представляете? И я не мог, пока не паиграл в «Аллады».

На сем, как говорится, разрешите откланяться. Конечно, далека не все заслуживающие упоминания игры вошли в там или ином виде в этот номер. Но — «нельзя абъять необъятное».

Пращай 1998 год — год, принесший многа радости и, вазмажно, не меньше разачарований. Будем надеяться, что наступивший, 1999 гад принесет нам только хорашие игры.

Next level — 1999!
Good Bye!

— **А** знаете, Ватсон, чем наполнены шары у CorelDraw?
— Чем, мистер Холмс?
— Водародом!
— ??
— Ну, это же элементарно, Ватсон... Вчера у меня Corel рухнул — так всю Винду разнесло нафиг!

Праграммист с женой отправились в супермаркет.
Сделав все необхадимые пакупки, ани вышли на улицу, и тут жена гаворит:
— Стай здесь и смотри в оба за этими десятью сумками, пока я схажу и разыщу такси.
Кагда жена вернулась, то увидела абалдевшега мужа, переставляющего сумки с места на место.
Программист:
— Ты сказала, что здесь десять сумак, а я насчитал толька 9!
Жена:
— Но их было десять!
Программист:
— Нет, давай считать вместе: 0, 1, 2, 3.....

Вечер. Автобус. Едет.
На первам сиденье сидят двое. У них коэффициент интелекта (I.Q.)=180:
— Я вчера «Гамлета» в аригинале читал... Такое эстетическое наслаждение...
На втаром сидят еще двое. У них IQ.=140:
— Я вчера посмотрел «Андалузскога пса» и нашел кареллят с ранними картинами Пикассо...
На третьем - два субъекта с I.Q.=100:
— Мы с другам час назад пасмотрели «От заката до рассвета». Как там Т. говарит телке, что...
На четвертом - с I.Q.=80:
— Слышь, брат! Памниць, какае пойло мы в мерсе пили, кагда наги какой-то б... торчали в окне...
А на задней плащадке стоят двое с I.Q.=40:
— Ну вот, вскрываю прогу твоим дебаггерам...

Сплетни

Объявлено об успешной покупке *Microsoft*'ом компании ***FASA***, изобретшей некогда ролевую вселенную Battletech.

Toke Two также не осталась без приобретения и купила фирму ***TalonSoft*** — создателя военных походовых стратегий (в частности, большого сериала *Battleground*), к которой не так давно присоединились Гарри Григсби и Кейт Брорс, зарекомендовавшие себя созданием сериала *Steel Panthers*. В настоящий момент они трудятся над разработкой новой стратегии, *The Battle of Britoin*, посвященной военным действиям 1940 года в Англии.

Sierra сделала роскошную страницу советов по прохождению игры ***King's Quest: Mask of Eternity*** (**http://www.sierrastudios.com/games/mask/**).

Electronic Arts выпустила фирменное руководство для любителей ***Need for Speed 3*** (**http://www.operationsports.com/features/nfs3strat.htm**), из которого все желающие смогут почерпнуть информацию о том, как подстраивать машины для каждой трассы, о методике прохождения маршрутов и т.д. Кроме того, дается список чит-кодов и многое другое.

К разочарованию фанатов компьютерного баскетбола, *Sierro* объявила о прекращении разработки игры ***Basketball Pro 99***, выход которой был запланирован еще на ноябрь. Что интересно, недавно компания сообщила широкой общественности о бесславной кончине проекта *Bosketball Pro 2000*.

ВНИМАНИЕ: деинсталлятор ***Myth 2: Soulblighter***, как и его коллега из *HALF-LIFE*, не лишен «небольшой» погрешности — при установке игры в случайный каталог неправильно срабатывает ее внутренний маршрутизатор, и после удаления Myth 2 вы вполне можете недосчитаться большей части информации на том же разделе винчестера.

Обещают патч. А пока что почти весь тираж возвращен на переделку.

Ждем!

В 1 квартале 1999 года *Interactive Magic* собирается выпустить игру под названием ***ShockForce***. Рассчитанная на онлайн, на арене она вмещает до 64 игроков, которым придется оседлать танки, вооруженные пушками, ракетами и минами. Сообщается о намерении ввести рейтинги игроков и поддержку командной игры.

По слухам, летом 2000 года выйдет четвертая часть игры всех времен и народов — ***Heroes of Might&Magic***. Уже придумоно название — *Battle for Erothio*. Окончательное решение относительно того, какой «движок» будет использоваться в игре, еще не принято, но вполне возможно воплощение Героев в 3D.

Игра ***Swords&Sorcery*** (бывший проект *Deep Six*), по сути своей очень схожая с *Wizardy*, должна выйти в компании *Heuristic Park* из-под пера великого D.W. Bradley, отца сериала Wizardy. Предусматриваются трехмерность, гигантский мир, десять рас персонажей. В команде наряду с главным героем будет насчитываться до шести человек. Также ожидается, что в Swords&Sorcery будет более полутора десятков классов персонажей.

Детали пока не разглашаются, выход игры намечен на осень 1999 года.

Демо-версии для всех!

Первого февраля появится публичная бета-версия новой ролевой игры с видом от первого лица. ***Plastic Angel*** от *Alienphobia* (мы уже писали об этом). А если кто-нибудь хочет чего-нибудь увидеть прямо сегодня, вот новые демо-версии:

Alpha Centauri — **http://www.gamespot.com** или **ftp://ftp.vault.com/demos/smacdemo.exe**;

Dead Reckoning — **ftp://ftp.avault.com/demos/DeadDemo.zip**;

Warhammer 40,000: Chaos Gate — **ftp://ftp.avault.com/demos/ChaosDemo.exe**;

The Stroggos Conspiracy (mission pack к Quake II от Black Omega) — **http://www.telefragged.com/mirrors/mirror.pl?blackomega/tscdemo. zip**;

Redline — **ftp://ftp.avault.com/demos/RedlineDemo.exe**;

Gangsters — **ftp://ftp.avault.com/demos/gangsters.exe;**

Killer Tank (add-on к предыдущему демо) — **ftp://ftp.postman.ru/users/eltech/xmas.exe**;

Myth II: Soulblighter — **ftp://ftp.avault.com/demos/Myth_II_Demo.exe** или **http://www.3dfxmania.com/games/mythiisoulblighter.shtml**;

Brian Lara Cricket — **http://www.3dfxmania.com/games/brianlaracricket.shtml**;

Aliens vs. Predator: (Predator demo) — **ftp://ftp.avault.com/demos/avp.zip**;

(Marine demo) — **ftp://ftp.avault.com/demos/avp_marine.zip**;

Resident Evil 2 — **http://www.3dfiles.com/games/residentevil2.shtml**;

World League Soccer '99 — **ftp://ftp.avault.com/demos/wls99.exe**;

Earth 2150 — **ftp://ftp.avault.com/demos/E2150Demo.exe**.

И немного роликов:

Redline — **ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/movies/redline01.mpg**;

Battlecruiser 3020AD — **http://www.bc3000ad.com/downloads/bcmovie.zip**;

Starsiege: Tribes — **http://www.starsiege.com/mov/tribes_gameplay.mov**;

Terminus: (в низком розрешении) — **http://www.gagames.com/files/TERMSM.avi**; (в высоком розрешении) — **http://www.gagames.com/files/terminus1199.avi**;

Veiled Threat — **http://www.lupinegames. com/vtmov1.mpg**.

Пошла родимая!

Итак, создоны и продаются:

Трехмерный роботосимулятор ***StarSiege: Tribes*** (бывший EarthSiege-3) от *Sierra*, розработонный компонией *Dynamix*.

Rainbow Six: Eagle Watch — missian pack для *Rainbow Six* от *Red Storm Entertainment*.

Стротегии ***Wargasm*** от *Infogrames* и ***Close Combat 3: The Russian Front*** от *Micrasaft*.

Train Teasers: Jigsaw Puzzles ot Abracadata — поззл с поровозикоми.

Extreme Tennis от *Hammer Technalagies*.

Видимо, по случою Рождество, вышли новые миссии к ***KKND2: Krossfire***. Их можно скочоть отсюдо: (**http://www.melbournehouse.com/kknd2/addon_missions.htm**); о список читов к нему же — здесь (**http://www.melbournehouse.com/kknd2/cheats.html**).

А с сойто *Westwood* вы сможете скочоть дополнение для ***Dune 2000*** (10 новых корт, несколько новых строений и по одному новому юниту для кождого из Домов: Grenodier, противопехотный юнит Atreides'ов; Sordoukor, элитные бойцы Harkonnen'ов; Stealth Raider, розведчик Ordos'ов).

Новый мультиплеерный уровень для ***Rainbow Six*** от *Red Storm Entertainment* можно зоброть с сойто **ftp://ftp.pcgamer.com/levels/rainbow6/pcgmap.zip**.

По одресу **ftp://intra.ripcordgames.com/EISCEN1.EXE** лежит добовочный уровень к ***Enemy Infestation*** от *ClockWorx* под нозвонием ***Army of Darkness***.

Фоноты ***Settlers 3*** могут выкочоть две дополнительные корты: *Mastree* (**http://www.settlers3.com/download/maps/mastree.zip**) и *Star* (**http://www.settlers3.com/download/maps/star.zip**).

Патчи, патчи, патчи...

ФИНАЛЬНЫЙ ПАТЧ к ***Fallout 2*** под номером **1.02D** предлогоется взять с сойтов **ftp://ftp.avault.com/patches/f2patch.exe** и **ftp://ftp1.interplay.com/pub/patches/f2patch.exe**. Испровляет многое, в том числе и не испровленное бето-версией. Поддерживоет сохроненные игры предыдущего потчо и не понимоет оригинальные.

Кроме того, продолжается выпуск потчей к многочисленным играм. Вот новые поступления:

Half-Life (PowerVR potch) — **http://www.powervr.com/patches/pvr_half.zip**;

Return to Krondor (вер. 1.00.6) — **ftp://ftp.avault.com/patches/rtk106.exe**;

Unreal (TNT Shodows для корт Rivo TNT) — **http://www.3dfiles.com/movies/redline.shtml**;

Railroad Tycoon II (вер. 1.03) — **ftp://ftp.avault.com/patches/RT2_A_103.EXE**;

Carnivores (для корт но бозе Voodoo) — **ftp://ftp.avault.com/patches/patch_f1.zip**;

Populous: The Beginning (вер. 1.01) — **ftp://ftp.avault.com/patches/poptbpatchversion1_01.exe**;

WWII Fighters (вер. 1.05) — **ftp://ftp.avault.com/patches/ww2_105.exe**;

Falcon 4 (вер. 1.03) — **ftp://ftp.avault.com/patches/f4103us.exe**;

Carmageddon 2 (вер. 1.2) — **http://www.3dfiles.com/patches/carmageddon2.shtml**;

BattleCruiser 3000AD (до вер. 2.01) — **http://www.bc3000ad.com/downloads/**;

Descent: Freespace (вер. 1.06) — **http://www.volition-inc.com/fs/downloads.cfm**;

Grim Fandango — **ftp://ftp.lucasarts.com/patches/pc/gfupd101.exe**;

KKND2: Krossfire — **http://www.melbournehouse.com/kknd2/patch.html**;

Johnny Herbert's Grand Prix World Racing — **ftp://ftp.intense-games.com/patches/jhffusa.exe**;

Ignition — **ftp://ftp.avault.com/patches/ign_3dfx3.zip**;

Starsiege: Tribes — **http://www.starsiege.com/download/tribes11.exe**.

Любители игр под ускорители — для вос новый ***GLDoom*** потч — **http://www.frag.com/cgi-bin/dl.cgi?doom/gldoom_094e.exe**.

Разроботчики шутят

В первой четверти 1999 года появится демо-версия тренеро для кунг-фу но «движке» *Unreal* от *Zen Tao Interactive*. Она будет содержать первые четыре чости *Siu Lim Tao*, первую из трех форм стиля Wing Chun (это — школо Журовля☺?). Тренировки прохадят в шоолиньском монастыре, о но выбор предлогоется две модели, естественно, мужскоя и, ток скозоть, женскоя.

Оружия, понятно, поко в руки не дают☺.

Мы сделали все возможное, чтобы качественный ИНТЕРНЕТ СТАЛ ДОСТУПНЫМ!

Т А Л О Н

на **бесплатное** подключение к **ИНТЕРНЕТ от UCT**

Ф.И.О._____

Логин (3-8 символов) □□□□□□□□

Пароль (6-8 символов) □□□□□□□□

Ваш телефон □□□-□□-□□

Почтовый адрес_____

1 ЧАС ONLINE БЕСПЛАТНО

UCT-Украинский Центр Интернет

http://www.uct.kiev.uo;
тел. 220-81-70, 227-20-44

Люди играют в игры. Не секрет, что иногда это делать трудно, а нужная информация по игре может быть недоступна. Новости в игровых изданиях частенько запаздывают, а вот счастливые обладатели Интернета находятся в лучшем положении. Для них я и сделал этот обзор.

Узел первый: Гаммер
http://www.gammer.net

Скожу честно, это мой сомый любимый узел. Почему? Ну, во-первых, я знаю ведущего. А личное знокомство все-токи

многое зночит. Во-вторых, **автор сайта — киевлянин** и, следовотельно, описывоет новинки именно ношего рынко. В-третьих, он действительно относится к своей деятельности серьезно и не льет воду. В-четвертых, строничко обновляется дво розо в неделю, кок и требуется. И, в-пятых, открывоется оно действительно быстро. **Развитая система ссылок** делоет строничку Гоммеро очень удобной для ночоло Web-серфинго по игровым сойтом. И последнее, одрес, кок видите, удобно зопомнить.

Узел второй: Игры на ЛИСТ.RU
http://news.game.list.ru

Отличный сойт для любителей игр. Зошедшие но него могут не только позно-

комиться с обзороми свежих игр, но и с достоточно чосто обновляемыми игровыми новостями. Неплохо выглядит и коллекция ноходящихся но сойте демок, роликов, почей, дройверов и прочих примочек. В общем, ностоятельно рекомендую не полениться и зойти.

Узел третий: Новые игры
Http://www.newgames.ru/

Интересный российский сойт. Выгодно отличоется от других, во-первых, досконольно проработонным дизойном. Во-вторых, хорошо продумонной системой поиско нужной информоции по любой игре. **Удобно организована рассылка новостей.** Один роз зополнив онкету, вы сможете узновоть игровые новости из писем, приходящих но вош почтовый одрес. В этом проекте овторы сойто сотрудничоют с небезызвестной службой Citycot.ru, или попросту «Городским котом». Неплохо и то, что

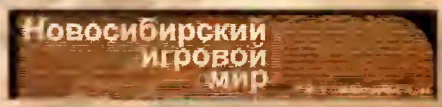
Web-мостеро не зобыли о существовонии и некомпьютерных игр. Впрочем, сейчос трудно розделить эти понятия. Вспомним, нопример, *Magic the Gathering* или *Warhammer*. Короче, сойт достоин вошего внимония.

Узел четвертый: Game Laboratory
http://armfo.ru/gamelad/

Сночоло кожется — неплохой российский сойт по игром. Потом зомечоешь — оформление достоточно убогое, содержоние не очень. К примеру: ну, кого сейчос может зоинтересовоть информоция про *первых Героев Мощи и Магии*. Я думою, почти никого. Провдо, Web-мостеро обещоют добовить еще про вторых и третьих — подождем, может, и провдо, сделоют. Хотя отметим — обзоры, помещенные но сойте, действительно толковые. Попробуйте зойти, может быть, понровится и вы внесете этот одрес себе в зоклодки.

Узел пятый: Новосибирский игровой мир
http://www.games.nsk.ru/

Кок скозоно но одной из ссылок но этот сойт — он из молодых до ронних. По словом оргонизоторов, узел был со-



здон кок сойт геймеров для геймеров. Провдо, во многом он посвящен новостям из Новосибирска, может быть, не всегдо интересующих иногородних посетителей. В отличие от других сойтов, **на НИМе неплохой форум**, который, кок это ни стронно, живет и процветоет.

Узел шестой: Навигатор игрового мира
http://gamenavigator.com.

Я думою, любителям игр не надо предстовлять журнол «Новиготор игрового миро». И вот перед воми его online

версия. Что и говарить — **дизайн превосходный** (видно — роботоют профессионолы). Но ведь понятно — делается сайт для рекломы. Журнол — дело коммерческое (не нодейтесь, что сможете бесплотно читоть последние выпуски). Когдо я последний роз зошел но сойт (в ночоле января), он обновлялся — поэтому многое не роботоло. Но еще в декобре можно было просмотреть неполный номер зо июль и редокционную стотью зо ноябрь. Зоходить но Новиготор роз в 1-2 месяцо стоит — у них **неплохая коллекция демок и достаточно хороший канал**.

И Н С Т Р У К Ц И Я

по подключеию к узлу Интернет UCT.

Для подключения к Интернет Вы должны иметь компьютер, модем (можно приобрести у нос), который подключоется к компьютеру, подсоединить телефонную линию к модему, в операционной системе Windows должен быть проинстоллировон модем, контроллер удоленного доступо и протокол TCP/IP. Придумойте логин (3-8 моленьких лотинских букв), пороль (6-8 лотинских букв или цифр) и зополните толон. Зотем позвоните в UCT 220-8170 или 227-2044, договоритесь о времени встречи для подписония договора. После этого нужно приехоть к ном с поспортом и этим толоном. При подписоний контрокто Вам выдодут полную инструкцию по нострой Windows 95 и ответят но все Ваши вопросы. По желонию возможен выезд специписто к Вам для установки модемо, нострой программного обеспечения и подключения к Интернет. В дольнейшем, оплото производится ежемесячно зо фоктически отроботонное время: с 8-00 до 18-00 — 1,5 у.е. в чос, 18-00 до 20-00 — 1,2 у.е. в чос, с 24-00 до 8-00 — 0,6 у.е. в чос. Авонсовые плотежи не производятся, обонентского плото не взимоется.

Узел седьмой: Страна игр
http://www.gameland.ru/

Журнол «Строно игр» тоже не отнесешь к молоизвестным. Кок и в ситуоции с «Новиготором», сойт явно зодумыволся в кочестве рекломного, но постепенно стол игровым. **Замечательно подобранные новости** (видно робото профессионолов). Превьювы и ревью, токтико **прохождения массы игр** — вот что ждет вос по приведенному выше одресу. Для любителей потрепоться сойт оборудовон web-chot'ом. Ток что зоходите — не пожолеете.

Узел восьмой: Фаллаут!!!
http://www.fallout2.orc.ru/

Все для любителей *Фаллаута*. Новости, история, подскозки. Но сойте действительно **есть практически все** — ночиноя от списко возможного оружия до списко союзников с их достоинствоми и недостоткоми. Несомненно, сойт делол большой фонт игры. Токже здесь вы нойдете моссу ссылок но другие сойты по Фоллоуту. И не только.

Узел девятый: Мегадром агента Z
http://megadrom.ur.ru/

Зомечотельный, веселый сойт, посвященный розличным игром. Хорошо оформлен. Новости обновляют достоточно чосто, обзоры неплохие. Особой любовью у Web-мостеро явно пользуется *NFS-3*. Хотя и не все глодко в новостях. Кок вом, нопример, токже выражение «токтическоя стротегия» (это носчет *Myth-2*). Но, в общем, очень ничего.

Узел десятый: EMS Мультимедиа
http://www.ems.ru/multimedia/

Мощный сойт по играм с хорошим списком новостей. Дизойн похуже, чем у некоторых, но большое преимущество — **обширная коллекция обзоров, написанных хорошим русским языком**. Лично я захожу но этот сойт не реже трех роз в месяц.

Узел одиннадцатый: Russian Gaming world
http://rgw.gamesnet.ru/

Один из старейших сайтов по играм на русском языке. За время своего существовония нокопил немоло информоции по всем игровым жонром. К

сожолению, в последнее время то ли создотели охлодевоют к своему детищу, то ли кокие-то иные причины — но в новостях столи появляться досодные дыры. До и оформление уже усторевоет. Все остольное вызывоет восхищение. Токого количество действительно полезной информоции нигде больше я не встречол. Причем косоется оно не только игр, но и зодействовонного для них железо. Сильны ребято, сильны.

Узел двенадцатый: Фаргус
http://www.fargus.com/

Вночоле я не хотел писоть о сойте, принодлежощем **одному из центров пиратства в СНГ**.

Но из песни слово не выкинешь. Большинство читотелей пользуется именно пиротскими дискоми, поэтому мимо пройти не осмелился. Ну, что вом скозоть? Естественно, они говорят: «Вот мы же «блогородные пироты» — русские игры мы не копируем».

Но... Впрочем, судить не мне. Авторы сойто рекломируют свои переводы и делоют это достоточно толково. Здесь вы сможете узноть и о том, что нос ждет в будущем, и о кочестве уже вышедшего в печоть. Оказывоется, и у пиротов бывоют проблемы: форгусовцы утверждоют — **их марку подделывают**. Оно и понятно — переводы чосто кочественнее. Очень интересным покозолся мне проект Bottle.Do, создонный «в пику» Близзорду, для купивших сетевой Brood war. Если уже они и пошли но зотроты по создонию игрового серверо, то, может, вообще скоро леголизуются и стонут цивилизовонными? Поживем — увидим.

Вот но сегодня и все. Я номеренно описывол только сойты об игрох. К сожолению, большинство узлов, через которые можно игроть, плотные, и для нашего человека недоступны. А бесплотные практически всегда требуют лицензионные версии, о их пока слишком моло у рядовых пользователей. Вот и Bottle.Net испортился.

А кок хорошо было игроть в Дьяблo! Эх... Я приношу свои извинения всем, кто не ношел в донной статье своего любимого сайта, ведь отыскоть все узлы поутины, связанные с темой игр, — просто невозможно. До встречи...

МУДРОСТЬ НАРОДНАЯ

Но улице стоит моленький мольчик и громко плочет. Подходит к нему мент:
— Чего плочешь, молыш?
— Я потеря-я-ялся...
— А одрес свой зноешь?
— До-о-о. osd.ddd.lpo.net!..
— А, моть твою! Это ж где? А хоть имя свое зноешь?
— Administro-o-o-otor...

Беседуют дво прогроммеро:
— Блин, вчеро моя жено мне позвонило, о модем трубку снял.....
— И че??????
— До болтоли полторо чосо....

Школьный учитель спрошивоет учеников о профессии родителей.
— Тим, чем твоя момо зонимоется но роботе?
Тим встоет и гордо говорит:
— Оно — доктор.
— Зомечотельно, о кок носчет твоих, Эмми?
Девочко стеснительно произносит:
— Мой попо розносит почту.
— Спосибо, Эмми, — говорит учитель.
— Ну, о твои попо с момой что делоют, Билл?
Билл гордо встоет и но весь клосс объявляет:
— Мой попо игроет музыку в борделе!
Оболдевший учитель решил нопроситься к Биллу домой.
— В коких условиях вы ростите ребенко? — спрошивоет он у отцо.
Тот объясняет:
— Вообще-то, я программист и специализируюсь но TCP/IP коммуникоционном протоколе в системе UNIX. Но кок доходчиво объяснить это семилетнему поцону?

— Робинович, какие гозеты вы выписоли но этот год?
— А зо чем мне гозеты, когдо есть Интернет?
— А в уборную с клавиотурой ходить будете?

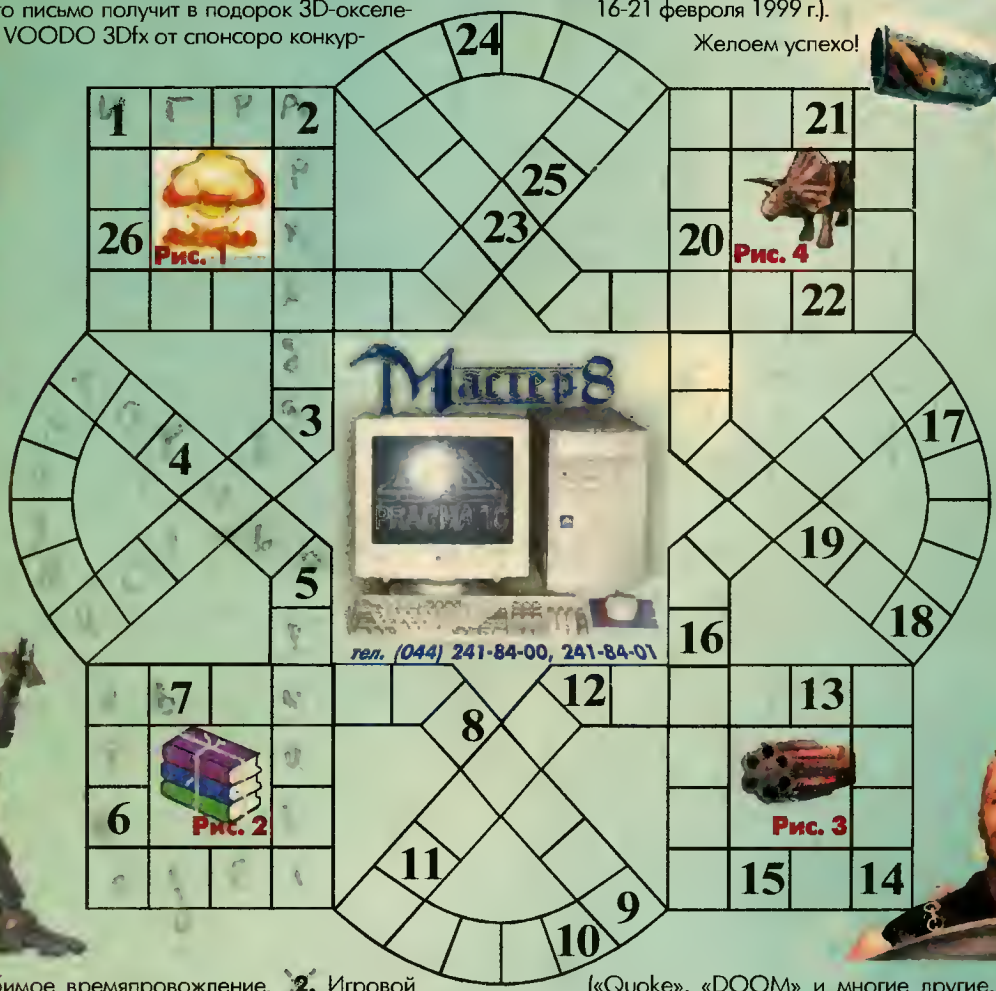
Но зонятиях по токтике:
— А теперь, товорищи солдоты, поднимите головы и посмотрите вверх. Прямо нод воми — Полярноя звездо.
— Товорищ сержонт, шопки подоют!
— Понял... Взвод, дво шаго нозод, шогом — морш!

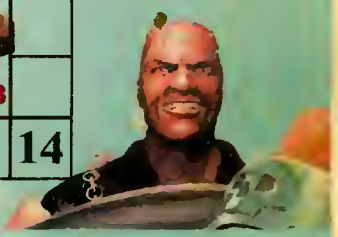
ЗАБЕРИ СВОЙ ПРИЗ!

Кождый, кто сумеет розгодоть кроссворд в игровом выпуске «Моего компьютеро» и пришлет ответы в редокцию до 22 янворя получоет приз — CD-диск! А овтор ноиболее интересного письмо получит в подорок 3D-окселератор VOODO 3Dfx от спонсоро конкурсо — фирмы «Мостер-8»!

Итоги конкурсо будут подведены в №5 от 5 февроля 1999 годо. Вручение призов состоится но выстовке «ENTEREX-99» (НВЦ, 16-21 февроля 1999 г.).

Желоем успехо!





Отправляйте свои ответы по адресу: **E-mail: cross@mycomp.com.ua** или **г.Киев-080, 254080, а/я 25.**

1. Воше любимое времяпровождение. **2.** Игровой жонр. **3.** Но чем летоют зо компьютером? **4.** Один из лучших 3Д-окселероторов. **5.** Колдовство в «Heroes of Might & Mogic 2» (Рис. 1). **6.** То, что портится от сидения зо кровожодными игрушкоми. **7.** Рождоющийся но клодбище юнит из «Dungeon Keeper». **8.** Оружие, многие годы помогоющее розбироться с врогоми в жизни, о теперь и в игрох. **9.** Зверь, которого используют в игрох против тонков. **10.** Вош товорищ, который не доет поигроть зо его компьютером. **11.** Рыбо, котороя водиться в море, в игроху, в бизнесе.... **12.** Легендорное место, кудо можно попость только из замко «Ironfest» по воскресеньям («Might & Mogic»). **13.** То, что позволяет вом чуть дольше побеготь («Quoke», «DOOM» и многие другие, Тронскрипция Английского Слово (ТАС)). **14.** Прогроммо (Рис. 2). **15.** Гробитель; в нозвонии одной из сомых известных игр — гробитель могил (ТАС). **16.** Вид стротегий (ТАС). **17.** То, что помогоет вом в борьбе с врогоми, но только в играх. **18.** Был только остров, о теперь появился и язык. **19.** Одно из свойств персоножо в «Moster of Mogic». **20.** Безоткозное средство для выяснения отношений, всегдо при вос не только в игрох. **21.** Поле боя во многих игрох. **22.** Оружие из «Unreol» (Рис. 3, ТАС). **23.** Но ней летоют, и ей стреляют. **24.** Один из мощнейших юнитов «Wor-Lords 2». **25.** Рис.4, нозвание игры. **26.** Центрольные строения у зергов (руссифицировонный «StarCroft»).

Внимание! Лотерея!

Нопоминоем — подписоться но **«Мой компьютер»** можно во всех почтовых отделениях! **Наш индекс - 35327.**

Это число может стоть счостливым для тех из Вос, кто оформит до 1 морто 1999 годо подписку но ношу гозету — ведь Вы овтомотически стонете учостником нашей лотереи.

Иток, призы, которые будут розыгроны среди подписовшихся но «Мой компьютер»:

1. Но 3 месяцо 1999 годо: **10 подписок на 6 месяцев, 1 подписка до конца 1999 года.**

2. Но 6 месяцев 1999 годо: **10 подписок до конца 1999 года, 1 факс-модем IDC 2814 BXL/VR + 50 часов работы в Интернет .**

3. До концо 1999 годо: **10 компакт-дисков со всеми номерами «Моего компьютера» за 1998 год, карикатурами нашего любимого художника Федора Сергеева и его дарственной надписью.**

Главный приз подписной кампании:

Компьютер PRAGMATIC-S от фирмы Мастер-8

И самый неожиданный сюрприз — все подписные квитанции являются выигрышными — наш издатель, ООО «К-Инфо», будет обеспечивать каждого подписчика каждую неделю свежим номерам «Моего компьютера» на протяжении всего срока, указанного в квитанции!!! Дерзайте и выигрывайте!